
¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO II ● Nº 7
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC
ESTE MES:
NAVY STRIKE
PAPARAZZI
SIM TOWER
HEROES OF M&M
WOLF
PRIMAL RAGE
THUNDERSCAPE
LOADSTAR
FATAL RACING
THE MACHINES
AIR POWER
STEEL PANTHERS
DELVION
EMPIRE II
SKINS GAME
ACTUA SOCCER
VIRTUAL TENNIS
SCREAMER
ALIENS
TILT!
WORMS
NOTICIAS
PREVIEWS
TODO A CIEN
SHAREWARE
TRUCOS
HARDWARE
MANGAMANÍA
A FONDO
QUAKE
SORTEAMOS 2 TARJETAS MAXI SOUND (Página 55)
id SOFTWARE INC
ATACA DE NUEVO
ESPECIAL
TRAS LOS PASOS DE DOOM:
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS,
ENTREVISTA CON LOS PROGRAMADORES,
PANTALLAS, ANTECEDENTES LÚDICOS
RAYMAN: LAS PLATAFORMAS INVADEN EL PC
8 413042 303039 00007

EXPLORE EL MUNDO DE LOS OCÉANOS. SIN MOJARSE.

¡NUEVO! Ahora en castellano 9.900.- Pts*

Microsoft Océanos.

Desde 20.000 leguas de Viaje Submarino, ninguna aventura oceánica había sido tan excitante.

A diferencia de las criaturas de la novela, **los habitantes de Microsoft Océanos son reales.**

Pero pronto descubrirá que se pueden explorar los océanos sin mojarse, conforme vaya conociendo a los tiburones, ballenas, pulpos, la flora marina especialmente adaptada y mucho más. **Este interesante producto también examina los volcanes subacuáticos, arrecifes de coral, submarinos, el buceo con escafandra autónoma y el impacto ecológico provocado por el hombre.**

En la parte más amena, hay juegos y divertida información sobre monstruos marinos, piratas, barcos hundidos y tesoros enterrados. **Cree su propio ambiente oceánico,** siga las aventuras de exploradores submarinos o trate de identificar misteriosos sonidos oceánicos con diversas actividades y acertijos.

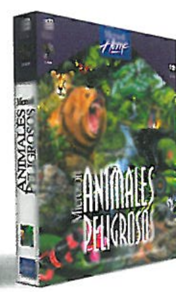
MICROSOFT WINDOWS.



¡Microsoft Océanos funciona mejor que nunca con Windows 95! Ahorre tiempo y capacidad de disco con AutoPlay, usando Windows 95.

La colección Microsoft Home transforma su ordenador en **una fuente dinámica de conocimientos y aventuras** por un precio sorprendente. **Todo ello con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft,** que unida a su facilidad de uso y la extensa variedad de productos, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para todos los miembros de la familia.











Microsoft colabora con World Wildlife Found, donando el uno por ciento de las ventas de este producto a dicha Fundación.





Pensado para Disfrutar.

Adquiéralo en:

CADENA BEEP: (977) 30 91 00 - CASA DE SOFTWARE (93) 410 62 69 - CDR: (91) 577 45 43 - Centros Comerciales EL CORTE INGLES
COMPUTER CASH & CARRY: (91) 411 51 13 - EI SYSTEM: (91) 468 05 15 - FAMILY SOFTWARE: (91) 388 40 52 - FNAC CALLAO - KM TIENDAS: (93) 412 76 37
LOGIC CONTROL: (900) 30 10 10 - MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - MASTER MADRID: (91) 577 85 23 - TBC (91) 562 10 02 - TIENDAS CRISOL - VOBIS: (93) 419 18 86

* Precios de venta estimados, IVA Incluido.

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 7

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Editorial
Mario de Luis García
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

PC TOP PLAYER es una publicación de
ABETO EDITORIAL

Director
Mario de Luis García
Subdirector
Carlos Doral Pérez
Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia

Colaboradores
Antonio José Novillo, Fernando Resco, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Walter Lewin, Fernando de la Villa Luis F. Fernández, Pedro López, Victor Sánchez, Sergio Cabrera

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio
Maquetación
Clara Francés Escudero, Fernando García Santamaría
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez
Infografía
Pedro J. Martín de los Santos
Fotografía
Denis Holzbacher
Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Marqués de Portugalete, 10
28027 MADRID
Telf.: 741 26 62/Fax: 320 60 72
Publicidad
María Eugenia González
Publicidad Barcelona
Pepín Gallardo
Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Secretaría de Dirección
Rosa Arroyo
Suscripciones
Erika de la Riva
Filmación
Filma Dos
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



¡LA TIERRA TIEMBLA!

Es onomatopéyica, como muchas de las palabras inglesas: *Quake!* Es un terremoto, un temblor que sacude las entrañas de la tierra y quiebra su superficie. *Quake!* Y en este caso es algo más, es mucho más; es el esperado sucesor de un maestro escondido tras otra palabra rimbombante: *Doom*. En todos sus distintos significados siempre descendiente del oscuro que traía el destino a los clásicos: Fortuna, Perdición, Muerte, Juicio, Desastre, etcétera. Un pasado tenebroso para un juego, pero necesario para crear un mito.

Y descendiente y digno sucesor de tan funesta pero al mismo tiempo poderosa y atrayente figura es el de próxima y esperada aparición *Quake!*, un programa que derrumbará las bien cimentadas columnas de la pasión ludópata, como cegado Sansón, para edificarlas de nuevo al punto sin perder tiempo y elevarse hasta convertirse en un nuevo y majestuoso Olimpo.

Así pues, nosotros nos unimos a la devoción de la mayoría de los mortales y os presentamos un extenso reportaje de ocho páginas, con un exhaustivo análisis de todos los juegos que han intentado hacer historia imitando a *Doom*, así como de todos aquellos que intentarán hacerlo en el futuro. Y, por supuesto, la información más completa dada hasta el momento sobre *Quake!*, del que ya habréis oído hablar.

Cambiando de tema, os comunicamos una buena noticia: en este número comentamos más de veinte nuevos programas y además aumentamos el número de páginas de nuestra revista. Como siempre, intentamos satisfacer al máximo las necesidades de todos los usuarios.

Por lo demás, que nadie se asuste: el espíritu de PC Top Player sigue siendo el que hemos tenido hasta este momento, como podéis ver por la calidad y el estilo de nuestros comentarios. Nuestros seguidores incondicionales no se sentirán defraudados.

Sólo nos queda desearos felices fiestas y próspero año nuevo.

¡Hasta pronto!

ÍNDICE



Quake es el juego de Id Software que todos esperamos desde hace ya unos cuantos meses, y que promete dejar *K.O.* a nuestro querido *Doom*. En este número te ofrecemos un especial para que conozcas los entresijos que rodean este espectacular título que pronto te encandilará.

CONTENIDO CD ROM

De este país han salido muchos tenistas conocidos, como Santana, Orantes, o, más recientemente, la familia Sanchez Vicario, Sergi Bruguera o Conchita Martinez. Ahora, por fin, tenemos un buen juego de tenis español, del cual te ofrecemos una demo en exclusiva.



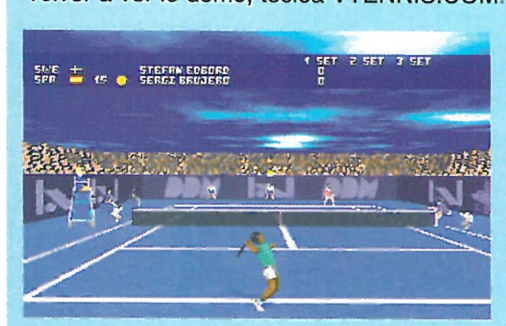
Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



VIRTUAL TENNIS

RUN: VTDEMO.BAT

Este mes te sorprendemos con la demo no jugable de la próxima simulación de Digital Dreams Multimedia: **Virtual Tennis**. La instalación requiere al menos 3 MB de espacio en tu disco duro y para arrancarla es necesario que tengas el CD en la unidad. El programa de configuración de tu sistema de audio arrancará automáticamente si instalas la demo a través del fichero BAT que hemos preparado, aunque si quieres cambiar la configuración tendrás que llamar al programa SETUP.EXE. Una vez instalado, y si quieres volver a ver le demo, teclea VTENNIS.COM. Una vez instalado, podrás observar la cantidad de opciones que tiene el programa y visionarás un partido que controlará la máquina.









WINGNUTS

RUN: WINGNUTS.BAT



Acaba con los aviones de las fuerzas aéreas alemanas y con su piloto más carismático y mortal, el Barón Von Richtoffen. Para disfrutar de esta demo totalmente jugable desde el CD-ROM, no tienes más que seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla cuando ejecutes el fichero WINGNUTS.BAT. El programa te guiará a través de las pantallas de instalación y detectará automáticamente tu configuración de audio y de vídeo. Ponte a los mandos de tu caza biplano y disfruta del primer nivel completo de lo que será la versión final del programa.







LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable desde el disco duro.



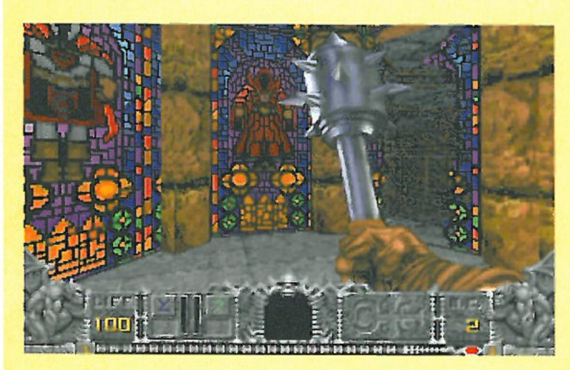
Demo no jugable visible desde el disco duro



HEXEN

RUN: HEXEN.BAT

El famoso *Heretic* ya tiene su primera secuela en **Hexen**, que muy pronto estará disponible en nuestro país. Por el momento nos tenemos que conformar con estos cuatro niveles. La instalación en el disco duro requiere unos 12 MB libres, aunque por lo demás necesitamos tener el CD en la unidad una vez que se haya instalado la demo. Para elegir la tarjeta de sonido de tu sistema es necesario arrancar SETUP.EXE cuando lo hayas instalado.





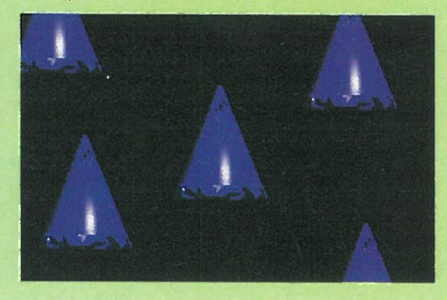




CURSO DE JUEGOS

RUN: CURSOJ.BAT

Como en anteriores números de la revista, te ofrecemos en el CD-ROM el listado relacionado con la práctica de este mes de nuestro curso de juegos. Es recomendable que copies todos los ficheros que introducimos a un directorio de tu disco duro, sobre todo si deseas hacer modificaciones en el mismo. En esta ocasión, podrás ver cómo funcionan las rutinas de *joystick* en Quick Basic, moviendo un cono por la pantalla con este periférico. Antes aparece un menú de calibración en el que se te indicarán los pasos que debes seguir.

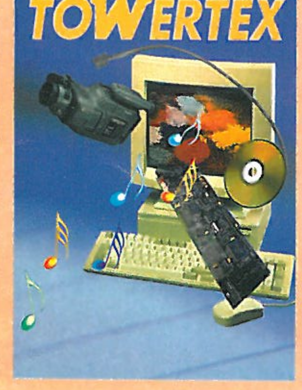




TOWERTEX

RUN: TOWERTEX.BAT

TOWERTEX es un servidor remoto de información al que podrás acceder a través de la red IBERTEX. Gracias a este programa de ejecución "te entenderás" con el centro servidor. Tras una conexión de tres minutos, **TOWERTEX** se convertirá en *freeware*. El módem que vas a necesitar es cualquier compatible Hayes o V.25. Te aconsejo que leas los ficheros de documentación del programa para evitar inoportunas molestias a la hora de manejarlo.







SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Desde el pasado número, todos los programas tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de 16 a 18h.
(La persona encargada es Óscar Rodríguez)
Teléfono: (91) 741-2662

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

ABETO EDITORIAL
(a la atención de Óscar Rodríguez)
C/Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.



TRAILERS MANGA EN EL CD-ROM

RUN: MANGA.BAT

¡IMPORTANTE! Algunas de las escenas ofrecidas por estos *trailers* de películas *manga* pueden resultar no adecuadas para menores debido a su contenido violento y erótico. Si considera que puede herir su sensibilidad, no ejecute el reproductor de vídeos AVI, ya que determinados vídeos de este importante fenómeno japonés de masas están dirigidos a personas mayores de edad.

Si quieres ver los *trailers* en modo MS-DOS, ejecuta MANGA.BAT desde el directorio raíz del CD. Una vez dentro del programa, selecciona el fichero AVI con las teclas de cursor y pulsa "*Enter*". Para salir de un vídeo pulsa dos veces "ESC". Para salir del programa pulsa "ALT" + "X". Para seleccionar las opciones y modos pulsa "ALT+O". Si deseas ver los vídeos con el reproductor de Windows, los encontrarás en el directorio MANGAVID del CD. Agradecemos la colaboración de MANGA VIDEO.

GOLGO 13

También conocida como *El Profesional*, esta película nos introduce en la vida de un asesino nato que ha pasado de cazador a presa. Uno de los eternos temas del hombre.







PORCO ROSSO

Aunque pueda parecer extraño, el protagonista de esta película es un cerdo. Pero no un cerdo cualquiera, ya que se trata de uno de los mejores pilotos de la historia.





3x3 OJOS

Si te gustan las películas de acción, que a su vez incluyan magia, monstruos, chicas y peleas, en **3x3 Eyes** encontrarás todo ello enlazado de una manera muy singular, ya que la historia no tiene desperdicio. Una chica inmortal se acerca a la ciudad para buscar al hijo de su maestro, el cual acaba de fallecer, para...

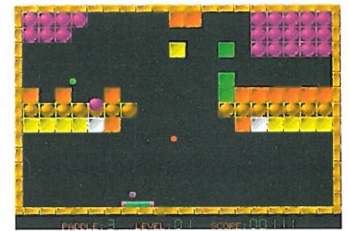


SHAREWARE

TUROID

RUN: SHARE\TUROID.BAT

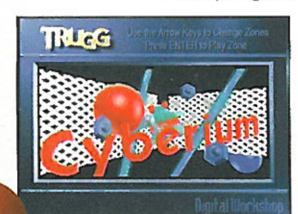
Podríamos decir de este juego share que es un Arkanoid con un montón de nuevas posibilidades que añaden emoción a este muy explotado pasatiempo. Para que puedas jugar con la demo es necesario que la instales en tu disco duro con el fichero BAT que te indicamos, para lo que necesitas tener disponible el modesto espacio de 240 KB.



TRUGG

RUN: SHARE\TRUGG.BAT

Este programa shareware está dirigido a los lectores habilidosos. Estrújate las neuronas para resolver intrincados *puzzles*. Para instalarlo debes disponer de al menos 1,5MB de espacio en disco lo que, probablemente, no te será muy difícil. Para configurar el sonido ejecuta SETUP.EXE.



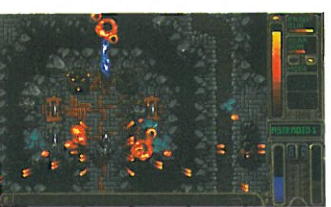
TYRIAN

RUN: SHARE\TYRIAN.BAT

Este magnífico programa de Epic Megagames es otro argumento más a favor de aquellos que defienden que el buen software no tiene por que ser comercial. Explora todos los rincones de este juego. La instalación en disco duro necesita unos 4 MB libres y si lo instalas a través del fichero BAT que te proporcionamos, tu equipo de sonido será automáticamente detectado.Los programadores han incluido un montón de sorpresas: niveles secretos, menúes ocultos... Cuéntanos lo que descubras.









ASCENDANCY

RUN: ASCEND.BAT

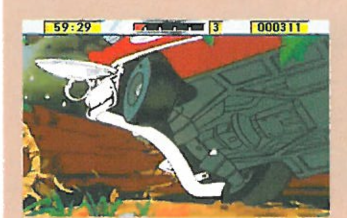


En esta estrategia espacial con siete razas distintas tendrás que desarrollar todas tus habilidades políticas. La demo está totalmente realizada en SVGA por lo que si no tienes una tarjeta capaz de soportar estas resoluciones no podrás ejecutar **Ascendancy**. Esta demo jugable requiere un espacio de 12 MB en tu disco duro, además de tener introducido el CD en la unidad. La configuración de sonido se realiza automáticamente desde el fichero ASCEND.BAT.

CADILLAC AND DINOSAURS

RUN: CADILLAC.BAT

Te ofrecemos el primer nivel de este peculiar arcade con gráficos al estilo de los cómics con unos personajes muy americanos. Podrás disfrutar de esta demo directamente desde el CD-ROM sin mayores problemas: el programa se encarga automáticamente de configurar la tarjeta gráfica y el sonido, aunque también pueden cambiarse desde el menú principal de la demo.





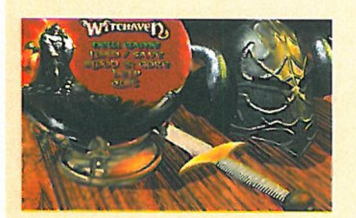
WITCHAVEN



RUN: WHAVEN.BAT



Arcade sangriento tipo *Rise of the Triad* pero ambientado en un oscuro y siniestro castillo de la edad media. Para jugar no es necesario que lo instales en el disco duro (detecta la tarjeta de sonido automáticamente), pero es mejor que lo hagas ya que la velocidad de un lector de CD-ROM de doble velocidad es a todas luces insuficiente. Acompaña al programa la utilidad SETUP.EXE para configurar el teclado y la resolución gráfica.



TEKWAR

RUN: TEKWAR. BAT

Capstone se une a los arcades tipo *Doom*, pero esta compañía nos ofrece un punto de vista futurista que faltaba en el mercado. Con esta demo podrás disfrutar de unos niveles que te dejarán boquiabierto. Esta demo es jugable desde el CD-ROM, pero le ocurre lo mismo que a la de *Witchaven*, es recomendable instalarla al disco duro y controlar el personaje con el ratón. La configuración de gráficos y sonido es automática, aunque se adjunta el programa SETUP.EXE para poder personalizar la configuración.

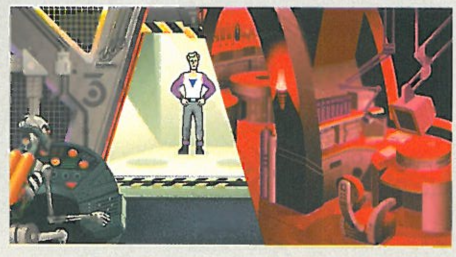




SPACE QUEST VI



RUN: SQ6.BAT



Aquí te ofrecemos como primicia la última entrega de la saga **Space Quest** que Sierra on Line ha preparado y que proximamente estará disponible en los comercios especializados. La instalación, totalmente automatizada, te preguntará por tu tarjeta gráfica y tu configuración de sonido, para posteriormente instalar los ficheros más utilizados en el disco duro ocupando poco más de 400 KB. Para ejecutar la demo es necesario tener el CD-ROM introducido en la unidad.

MORTAL KOMBAT III

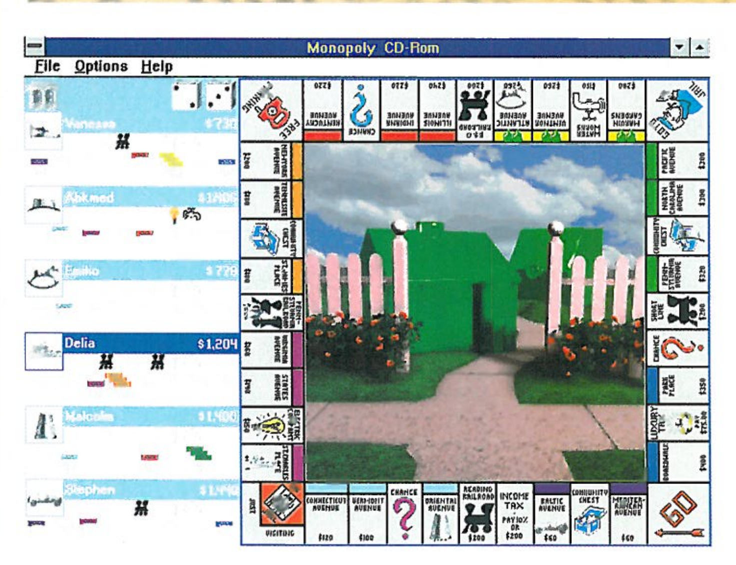


RUN: MK3.BAT

Aquí tienes la tercera entrega del famoso juego Mortal Kommbat. En esta demo podrás jugar con sólo dos luchadores: Jax y Sheeva. Para instalar el programa, arranca el fichero MK3.BAT. Necesitas 10 MB de espacio en el disco duro. Luego debes configurar el sonido ejecutando el programa SETSOUND.EXE, que te ofrece una amplia gama de hardware. Siempre que quieras jugar puedes arrancar el programa llamando al fichero KOMBAT.EXE con tu CD en la unidad.



NOTICIAS



MONOPOLY

La compañía Westwood Studios, creadora de *Dune II* o *Command & Conquer*, ha presentado en Estados Unidos una versión para PC del conocido juego de tablero **Monopoly**, ofreciendo bajo Windows unos gráficos y animaciones impresionantes, además de jugadores controlados por la CPU de lo más hábiles. Si a esto le añades un cuidado *look* gráfico y la velocidad de los nuevos procesadores, este juego puede ser una de las sorpresas de la próxima temporada.





INCREDIBLE MACHINE 2

La última locura de la casa Sierra on Line ya tiene nombre: **Incredible Machine 2**. Esta máquina loca te ofrece nuevas invenciones y artilugios que te permitirán solucionar los diversos *puzzles* que ofrece el programa, o construirte tu propia creación para pasársela a tus amigos con la intención de demostrarles todas las posibilidades de tu capacidad creativa. Un auténtico reto para el coco... que te hará pasar más de un buen rato.

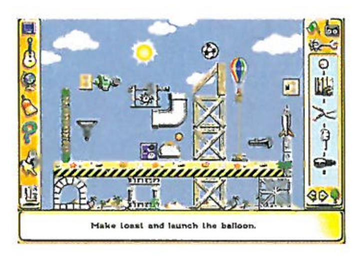
ENTOMORP

Los amantes del rol están de suerte, ya que el último título de SSI, **Entomorph** les ofrece una aventura increíble, con unos gráficos realmente impresionantes y un desarrollo en todo momento correcto. Su argumento te llevará hasta un mundo que ha sido tomado por unos demonios con forma de insectos gigantes. Si te gustó el programa *Al Qadim* (también de esta misma compañía), **Entomorph** también te encandilará, ya que sigue el mismo estilo de juego.



SHIVERS

El terror se ha puesto de moda en el mundillo de los juegos de ordenador. En concreto, Sierra on Line ha tenido gran parte de mérito y de culpa en ello con títulos como *Phantasmagoria* o *Gabriel Knight 1* y *2*. En esta nueva aventura te enfrentarás a terribles y extraños fenómenos paranormales generados por unos malvados entes que intentan apoderarse de la Tierra. Tu misión es..., pero ya te lo imaginas.



ATARI ACTION PACK 2

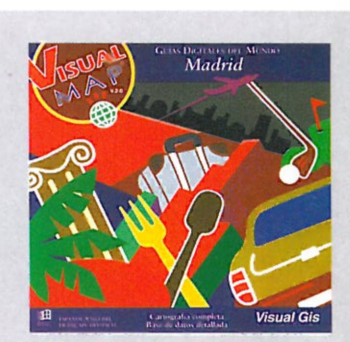
¿Te acuerdas del CD-ROM que sacó Activision hace un año con una recopilación de juegos de *Atari 2600* corriendo bajo Windows?

Pues bien, ahora tienes ante ti la segunda entrega de aquel paquete, preparada, esta vez, para el nuevo entorno Windows 95. Entre los juegos que tienes a tu disposición en este *pack* están *River Raid II*, *Stampede*, *Enduro*, *Laser Blast*..., todos ellos auténticas joyas clásicas dentro del estrecho mundillo de la programación.



VISUAL MAP V.2.0

¿No encuentras una calle? ¿Te has perdido y llevas un ordenador portátil dentro de tu mochila? Con **Visual Map**, en su versión más actualizada, podrás recorrer, buscar, ver y localizar cualquier lugar de la ciudad que elijas, gracias a los CD-ROMs de Visual Gis que distribuye en nuestro país Arcadia. Te ofrecen dos versiones: ciudades y carreteras.

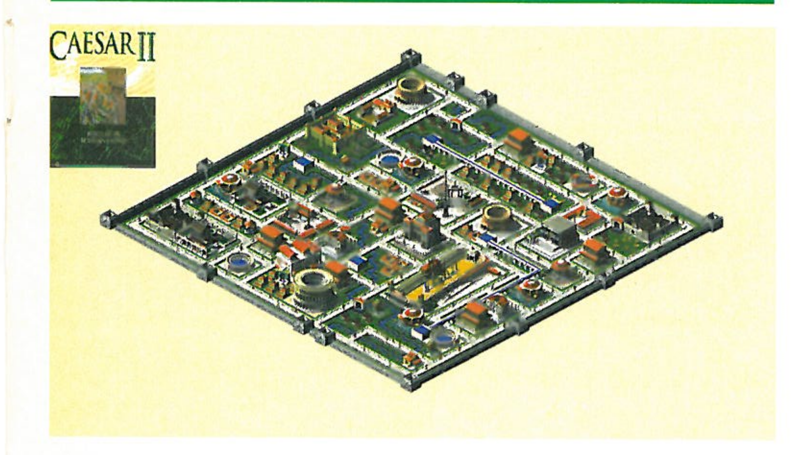




INTERAction

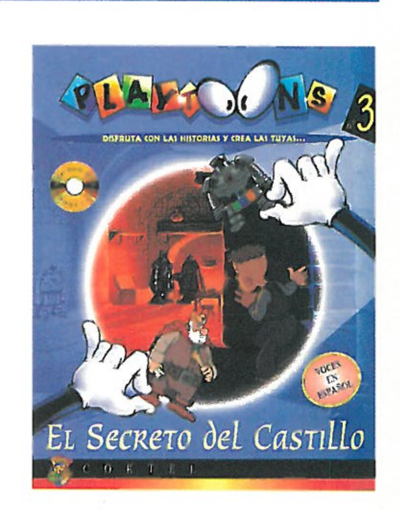
SIERRA®

CESAR II: NUEVO EN LA FAMILIA



Sierra ha incorporado un nuevo miembro a su ya amplia familia: Impressions Software Inc., una empresa con base en Massachusetts especializada en el desarrollo de juegos de estrategia. CESAR II es uno de los grandes nuevos trabajos que expresa el talento de sus muchachos.
¡Extiende tu Imperio, construye sus ciudades y defiéndelas de los bárbaros que las amenazan!

PLAYTOONS Nº3: EL SECRETO DEL CASTILLO

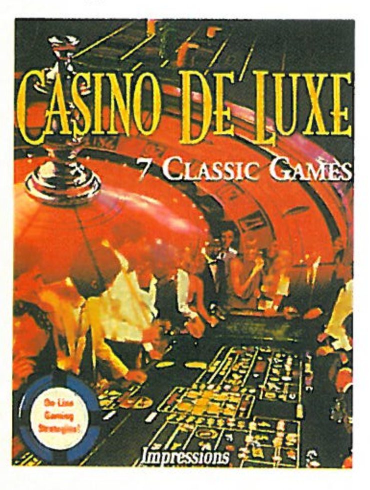


Siguiendo al TIO ARCHIBALD y SPIROU ya tenemos aquí el tercer título de la saga. En el castillo de Pendragón, el príncipe Arturo y su familia vivían en armonía, protegidos por sus misteriosos caballeros. El joven príncipe Arturo se divertía con los caballeros, pero cuando intentaba hablar con ellos jamás conseguía una respuesta. Intrigado por su silencio, Arturo supo por su padre, el rey Héctor, que los caballeros eran, de hecho, robots que habían sido diseñados para defender el castillo de ataques enemigos... ¡Añade nuevos personajes y objetos a tu colección para crear tus propias historias.



CASINO DE LUXE: LAS VEGAS EN TU ORDENADOR

Una colección impresionante de juegos de casino. La elegancia de las salas de juego de Montecarlo y la diversión de Las Vegas. Uno se queda "pasmado" ante la calidad gráfica de la ruleta, el blackjack, las máquinas tragaperras y así hasta siete simulaciones típicas de casino, dentro de un ambiente sonoro que te hará creer que vives en Las Vegas.



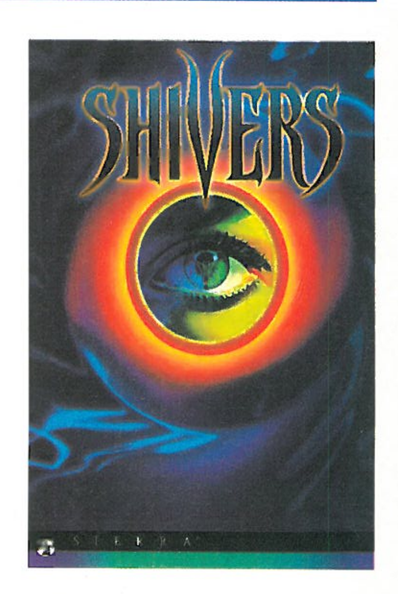
TORIN'S PASSAGE: QUÉ PASADA



Una aventura del más puro estilo SIERRA. De Al Lowe, creador de la conocida serie Leisure Suit Larry. Personajes fascinantes, magia, intriga, humor... Será horriblemente hermoso descubrir la lucha y el esfuerzo de Torin en su aventura a través de los cinco mundos concéntricos del planeta Strata. ¡Inténtalo tu mismo!

UN DESAFIO A LA NOCHE: SHIVERS

¿Escuchas los aullidos, los gritos, los lamentos? Una escalofriante aventura en la que cada vez que entras cambia la situación de los objetos y de las cosas. Sólo tienes tu ingenio para sobrevivir a un misterio que habita en los salones encantados y se mueve por las paredes y techos de un museo abandonado: "El Museo de lo Extraño y lo Inusual". ¡Que no te pase nada!



UNA AYUDITA



KING QUEST VII: CAPITULO 6

Si no sabes cuál de los dos reyes gnomos es el verdadero y cómo separarlos, utiliza la varita mágica sobre el rey que está frente a ti cuando se separan. Previamente no olvides tirar de la parte inferior de la varita cuando la visualices en el inventario (Tiene que poner "F" en la cabeza de la varita) ¡Suerte!

Si quieres recibir un catálogo a todo color de los productos SIERRA, envíanos tus datos con 100 pesetas en sellos de correos a: COKTEL EDUCATIVE C/Tomás Redondo, 1-1° F. Edificio Luarca. 28033 Madrid Tel. 381 68 24 Fax 381 08 39



The DIG

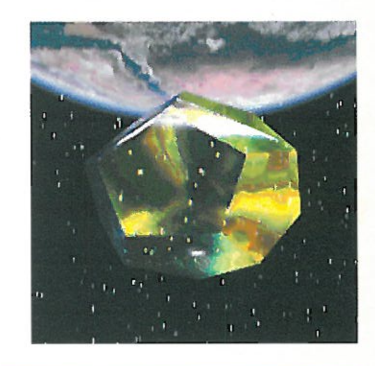
COMPAÑÍA: LUCASARTS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

Pronto, muy pronto, llegará a nuestro país la versión en castellano de **The Dig**, la última producción de la compañía LucasArts, conocida por juegos tan fantasticos como las sagas *Monkey Island* o *Indiana Jones*, o el más reciente *Full Throttle*.

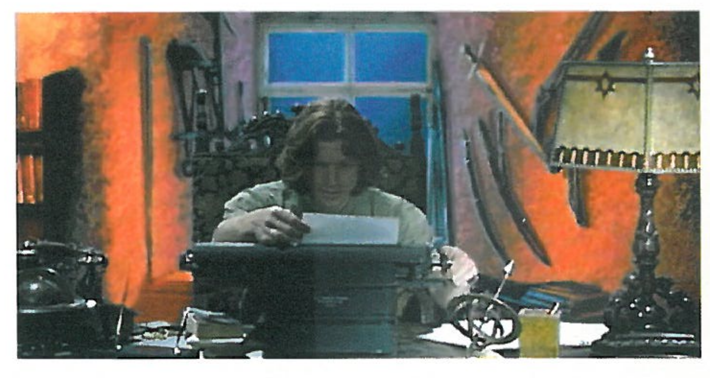
La acción transcurre en el espacio, y, más concretamente, en un planeta donde se han hallado rastros de una antigua y extraña civilización alienígena. Nuestros tres protagonistas deben encontrar la solución al misterio. El tema de los *aliens*, como ves, todavía da mucho de sí.



Una producción de LucasArts es ya una garantía, pero si a esto añades que el cineasta Steven Spielberg ha estado detrás del argumento, te encuentras ante una mezcla explosiva de buenos gráficos, sonidos y voces digitalizadas de alta calidad, además de una bonita historia.



GABRIEL Knight II



COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Si te gustó el juego *Phantasmagoria*, una de las últimas producciones de Sierra on Line, esta segunda entrega de las aventuras del escritor de lo misterioso, **Gabriel Knight**, te dejarán anonadado. Si bien la anterior versión únicamente contaba con gráficos dibujados al estilo de anteriores producciones de la compañía norteamericana, en esta ocasión se ha optado por incluir, al igual que en el mencionado *Phantasmagoria*, escenas de vídeo, donde actores reales han sido filmados mediante la técnica de Chroma (filmando sobre azul, pasando posteriormente sus imágenes a fondos de alta calidad "renderizados" por ordenador).

En esta ocasión, las localizaciones del juego se sitúan en los Estados Unidos, y posteriormente en Alemania.



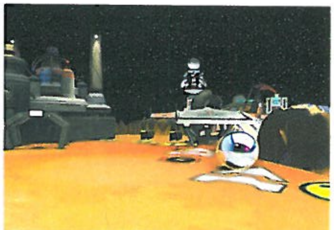






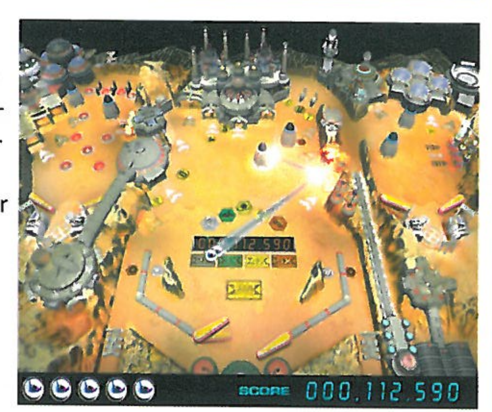
3D Ultra PINBALL

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE



Durante estos últimos meses, os hemos ido anunciando la temible avalancha de *pinballs* que se cernía sobre nosotros. He aquí un ejemplo.

Aunque Sierra on Line no se prodiga especialmente en los arcades, sino más bien en las aventuras gráficas, la última producción de Jeff Tunell (creador de *The Incredible Machine*) es una muy buena muestra de lo que debe ser un *pinball* de alta calidad.



Stonekeep

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

El rol es uno de los géneros que más atraen a los usuarios de ordenadores personales.

Stonekeep es un claro ejemplo de cómo avanza la técnica con los nuevos procesadores, ya que este juego incorpora detalles no antes vistos en este tipo de producciones. Se ha incorporado vídeo digitalizado no sólo en la presentación, (por cierto: es alucinante), sino en el desarrollo del juego, ya que muchos de los enemigos son actores grabados en vídeo.





Z

COMPAÑÍA: BITMAP BROTHERS ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Aunque su nombre te parezca demasiado corto, te encuentras ante un juego que probablemente te sorberá los sesos durante mucho tiempo.

La última producción de los tan traídos y llevados Bitmap Brothers (*Speedball*, *Xenon 1 y 2*...) consiste en un juego de estrategia donde debes controlar a todo un ejército de *robots* cuya misión es tomar las áreas ocupadas por el bando contrario.

El programa sólo cuenta con gráficos VGA, pero en este caso se demuestra que no siempre son necesarios unos gráficos "superespectaculares" cuando se cuenta con lo más importante: originalidad y diversión.





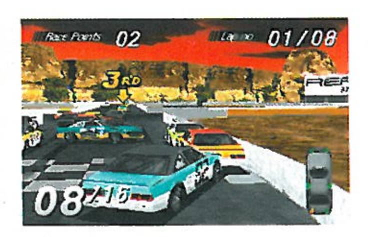


Destruction DERBY

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Parece que Psygnosis no sólo va a dedicar sus esfuerzos a la consola Playstation, sino que va a trasladar todos los títulos que ha preparado para la máquina del gigante japonés.

En este juego tomaremos los mandos de un coche de choque en el mas estricto sentido de la palabra, ya que nuestra misión consiste en acabar con el resto de competidores que participen en las carreras. Aunque, por supuesto, hay que tener muy en cuenta que el resto de pilotos intentará hacer lo mismo con nosotros, con lo que deberemos poner los cinco sentidos durante el desarrollo de la carrera. "Trastazos" en cadena, como en los mejores años setenta.











Wipeout

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Los juegos de carreras siempre han estado de moda. Ahora quizá más, y con mayor motivo. En este caso, nos encontramos ante otra conversión directa de los juegos que hiciera la casa Psygnosis para la consola Playstation.

A muchos de vosotros os recordará al programa **Hi-Octane** de Bullfrog, pero en este caso se pone más énfasis en la carrera en sí que en atacar a los enemigos. Por esto mismo, los circuitos han sido mejor diseñados que en el juego anteriormente mencionado, y las naves son mucho más espectaculares y no van a ras de suelo, sino algo elevadas respecto al mismo.

Su *look* es realmente espectacular, ya que se han empleado muchos elementos extraídos del mundo del cómic (como la tipografía japonesa), que antes se consideraban más aptos para consolas que para ordenadores personales. Un juego de lo más recomendable.









Todas las estrellas del fútbol en tú PC.



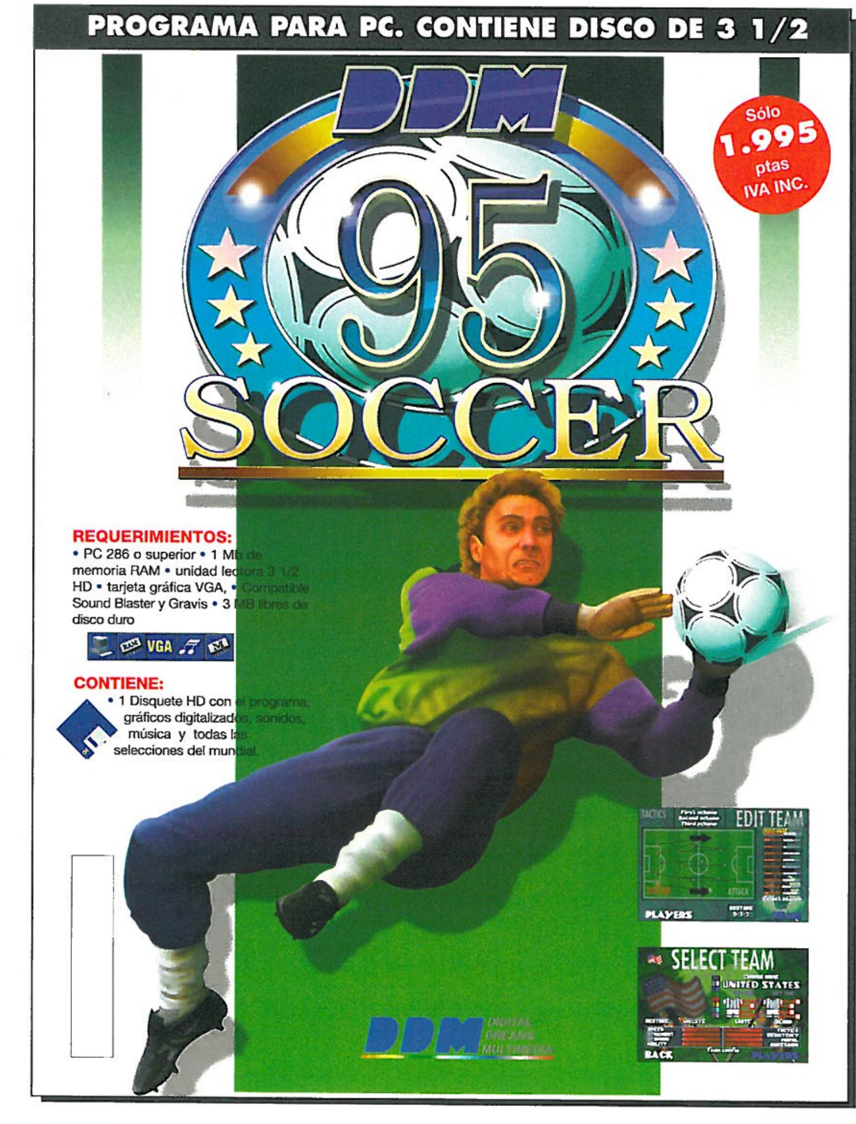
Un juego trepidante y divertido para todos.



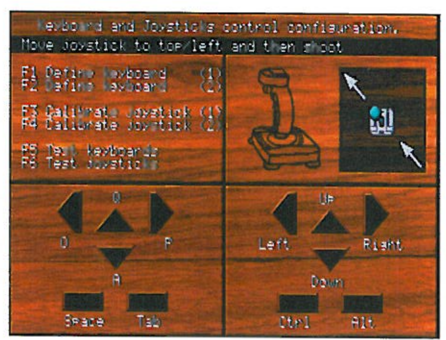
Diseño de las tácticas individuales por jugador y equipos.



Apasionante sistema de juego de ligas.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 1.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE
DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita DDM SOCCER 95 enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ DDM SOCCER 95 por 1995 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos.......................................Domicilio.......................................Población..........................
Provincia..........................C.P ....Fecha de nacimiento.........................Profesión..........................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL SL ☐ Contra-reembolso... Teléfono ....
☐ Giro Postal nº..................................de fecha.........................
Tarjeta de crédito VISA nº Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta...............Nombre del titular, si es distinto..........................

Rellena este cupón y envíalo a:
ABETO EDITORIAL SL
C/ Marques de Portugalete 10, Bajo
28027 Madrid.

PREVIEWS



Mortal Coil

COMPAÑIA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Si eres un incondicional de los juegos tipo *Doom*, este **Mortal Coil** tiene el mismo estilo de juego, pero trasladando la acción a una película tan conocida como *Alien*.

Por lo demás, nuestro equipo se compone de cuatro miembros que pueden interactuar independientemente, por lo que también deberás usar la estrategia para acabar con todos los enemigos.



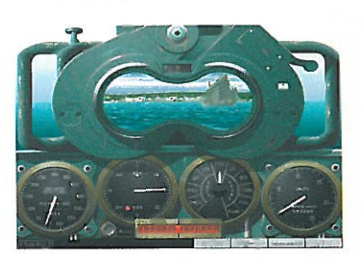


Silent Hunter

COMPAÑIA: SSI ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Hay dos simuladores de submarino, los conocidos *688 Attack Sub* de la compañía Electronic Arts y *Aces of the Deep* de Sierra on Line, que marcaron sus respectivas épocas gracias a que aportaban algo nuevo dentro de este género de las profundidades marinas.

Ahora le toca el turno a **Silent Hunter**, un simulador de SSI que cuenta con espectaculares gráficos Super VGA que añaden un mayor realismo al desarrollo del juego, sobre todo en lo que se refiere a las vistas externas y a los combates. Atrévete a practicar la inmersión en las llanuras abisales.



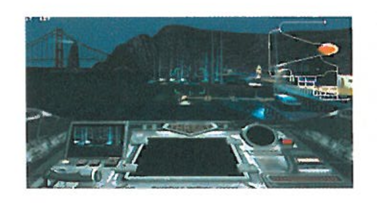


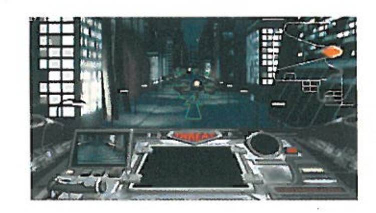
Raven Project

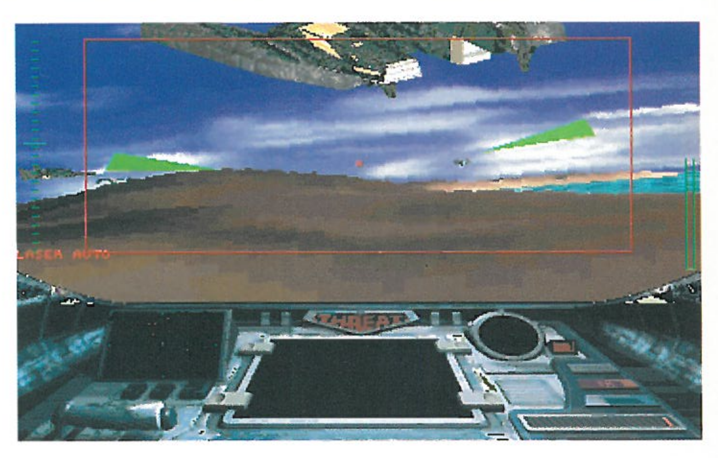
COMPAÑIA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

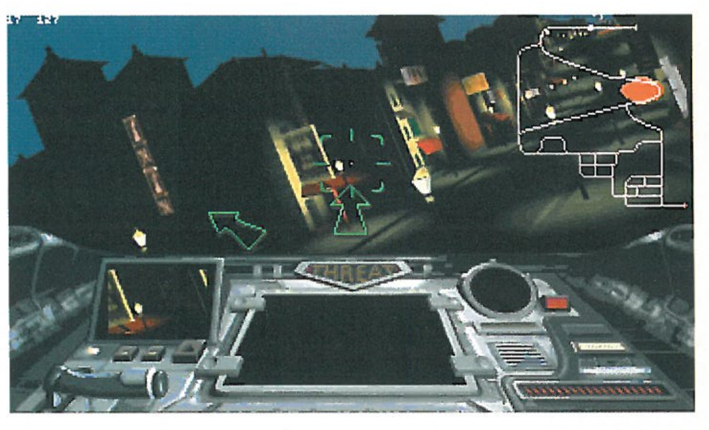
Este trabajo que los programadores de Cryo, autores de juegos como *Lost Eden* y *Dragon Lore*, han realizado para la casa Mindscape, impresionará a los amantes del espacio. Una ancestral raza alienígena ha tomado la tierra y ha puesto en peligro de extinción a la raza humana. Sólo puedes sobrevivir de una manera: uniéndote a las fuerzas rebeldes que combaten contra este imperio extraterrestre. Un argumento que no es demasiado original, pero a quién le importa la originalidad argumental en un juego de "batallitas" espaciales como este.

Posee cuatro distintos estilos de combate, a saber: combate barco a barco, batallas de guerreros mecanizados, lucha en la superficie de los planetas y una especie de arcade tipo *Doom*. Sólo para amantes de lo extraterrestre.









INDICE

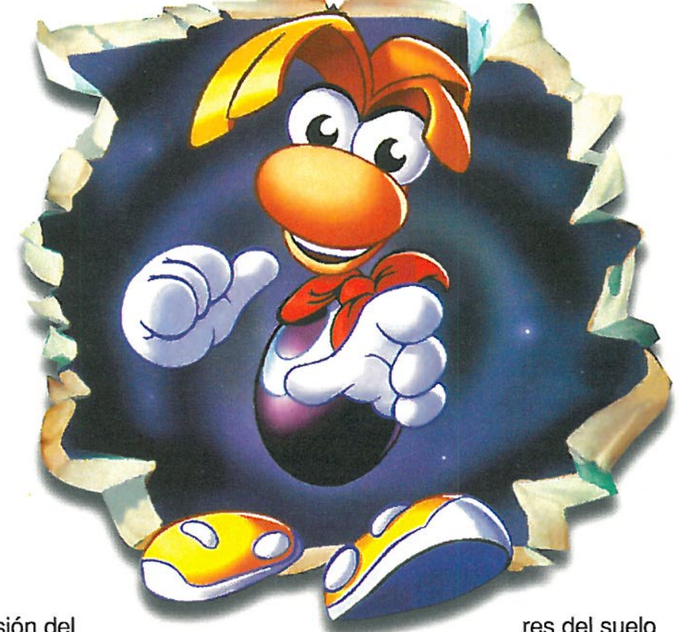
La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

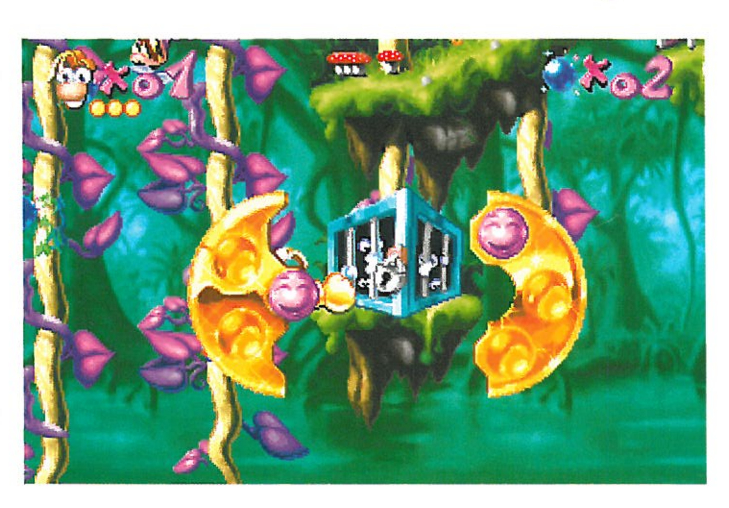
1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



Rayman

El mundo de las consolas ha irrumpido de forma brillante en nuestros ordenadores. Este programa demuestra que el género de las plataformas tiene un futuro prometedor e insospechado. Un número uno con todas las de la ley.

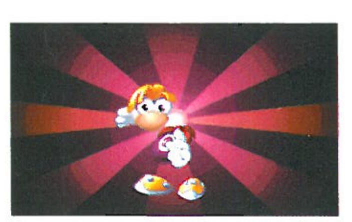


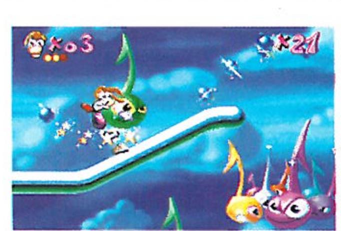


La primera sensación que tuve al colocar el CD-ROM en su correspondiente lector y arrancar el juego (es para MS-DOS, pero funciona sin ningún problema en Windows 95 a pantalla completa) fue un tanto extraña: "¡Oh Dios! ¿Se ha convertido mi Pentium en una consola Sony PlayStation?"

Al principio hace su aparición Rayman, un monigote de lo más divertido que carece de piernas y brazos (sólo tiene pies, manos y cabeza, que flotan alrededor del cuerpo) y va componiéndose pieza a pieza hasta quedar completo.

La *intro* es sencillamente increíble: en ella te cuentan cómo la felicidad del mundo de Rayman ha sido destruida por el Señor Oscuro, otro diverti..., quiero decir, malvado personaje donde los haya, que rapta a los infelices habitantes de este mundo de luz y de colores y los mete en jaulas de lo más feas (y grises). La misión del protagonista, Rayman es doble, dado que debe liberar a sus compatriotas enjaulados como canarios y además castigar al Señor Oscuro por sus múltiples fechorías.





Una vez hayas entrado en materia, los dos primeros minutos del juego (o quizá más bien unos cinco) se te consumirán mirando la pantalla con los ojos redondos como platos. ¡Qué gráficos, qué calidad, qué fondos!,... Pero, por encima de todo, lo que más te impresionará es la animación de cada uno de los objetos.

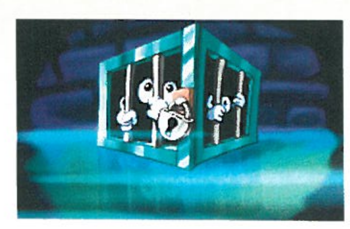
JUEGO DEL MES

Es increíble ver cómo las flores del suelo bailan al son de la música del CD-ROM, y cómo las diminutas setas, que también son únicamente decorativas, se divierten subiéndose unas encima de otras o dando botes al compás.

Y todavía más, porque a nivel técnico el triple *scroll paralax*, las rutinas de movimiento, los incontables objetos individuales y animados en cada pantalla, la suavidad de movimiento, etc. certifican que la gente de Ubi Soft sabe muy bien lo que se trae entre manos en el pe-









liagudo terreno de la programación de videojuegos.

Pasados los primeros minutos de hipnosis ante semejante "pedazo" de juego, te empezará a entrar prisa por manejar a Rayman. Siempre con una suavidad y velocidad dignas de mención, nuestro héroe puede realizar diversos movimientos que se controlan con siete teclas (los cuatro cursores de dirección, salto, disparo y una tecla especial). Nada más empezar el juego, Rayman puede (además de moverse a izquierda o derecha) agacharse, reptar por el suelo, saltar y poco más.

A medida que avance en su tarea, se encontrará con el hada madrina que le regalará nuevos poderes como el puño (disparo para machacar enemigos, y que tiene más o menos alcance según la cantidad de tiempo que se mantenga apretado el botón de fuego), la habilidad de saltar y quedar enganchado o colgado de un saliente, o la facultad de hacer girar su flequillo en el aire a modo de helicóptero para caer más lentamente.

Además de los poderes que da el hada madrina en determinadas fases del juego, existen otras ayudas repartidas a lo largo de los múltiples niveles de los que consta el juego. Las bolas grandes con una P dentro incrementarán tu cantidad total de vida, mientras que si en vez de grandes son pequeñas, lo que hacen es rellenar la energía que tengas hasta el tope. El puño original es blanco, pero si coges el de oro tendrás más potencia de disparo y los enemigos morirán con muchos menos golpes. Tampoco puedes pasar por alto la típica vida extra, que en esta ocasión tiene (no podía ser de otra manera) forma y figura de Rayman.

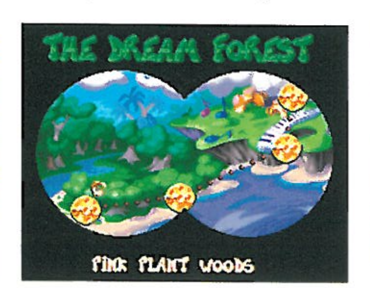
Los elementos del decorado son cruciales en muchas ocasiones para poder completar ciertas fases. Por ejemplo, existen, repartidos a lo largo de muchos niveles, unos frutos morados que son de gran utilidad. En primer lugar, si les pegas un puñetazo se desprenden y quedan libres dando botes. Entonces, puedes utilizarlos para subirte encima y alcanzar sitios a los que no llegas con un salto normal, o bien para llevarlas (a base de bofetadas) hasta el agua: flotan estupendamente.

Existe también otro tipo de planta que consta de una gran flor y un tallo que se dobla cuando Rayman se sube encima, pero que recupera su posición elevada al poco rato. Si en el momento en el que la planta está subiendo aprietas el botón de salto, conseguirás ganar un poco más de altura que en condiciones normales. Los nenúfares, las nubes y otros elementos similares (cambian de fase en fase, pero son fácilmente reconocibles) se destruirán al pisar sobre ellos, así que si no saltas justo después de haber caído sobre los mismos te precipitarás en el vacío.

El programa dispone de opciones para grabar la partida, cosa más que recomendable dado que los juegos de este tipo son muy largos y complicados. Además, tienes la posibilidad de ajustar el nivel de detalle gráfico a las capacidades

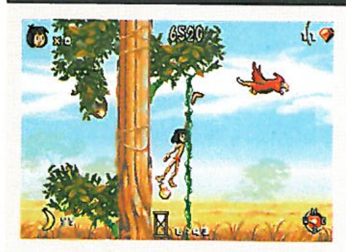








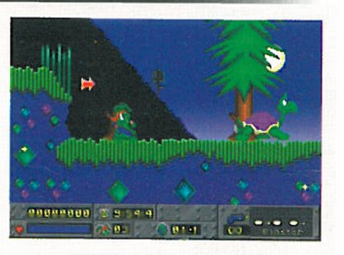
ALTERNATIVAS



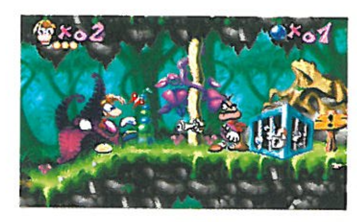
JUNGLE BOOK
Virgin•Virgin
Plataformas selváticas protagonizadas por Mowgli.



PITFALL
Activision•Proein, S.A.
Windows 95 también cuenta con juegos de este género.

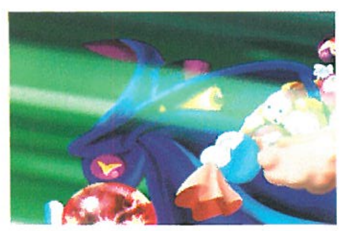


JAZZ JACKRABBIT
Epic Megagames•Friendware
Un conejo con mucho tino en sus saltos y su destino.

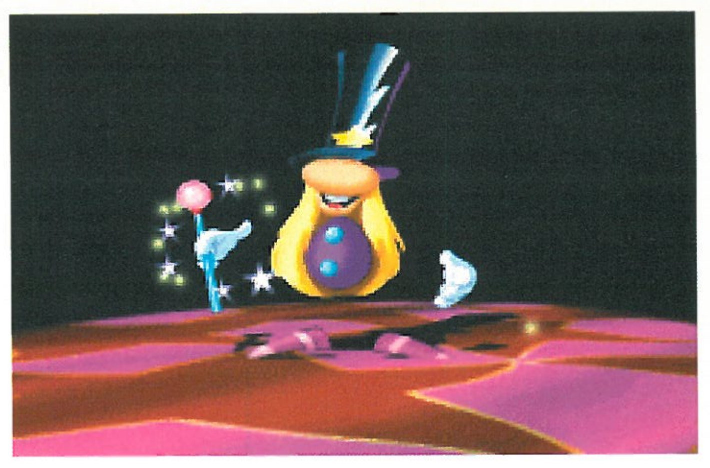










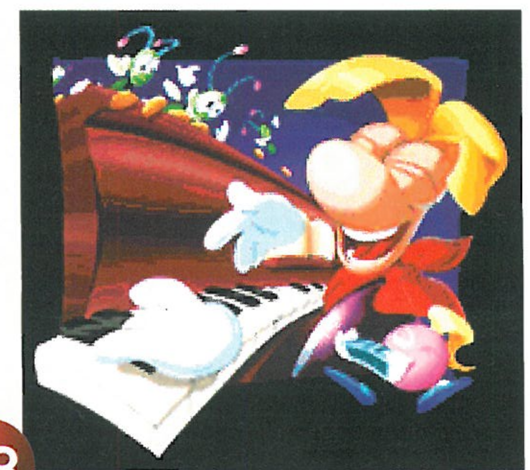


de tu ordenador. Cuentas con la posibilidad de escoger entre Pentium (considerado como maquina rápida) o un 486 como opción pobre y anticuada (la apreciación no es mía, sino de los programadores de Ubi Soft).

Las teclas también son configurables, y su manejo es muy fácil, pero para obtener todo el rendimiento de un increíble juego de plataformas como Rayman, te recomiendo adquirir un *pad* (igual al de las consolas pero en versión PC).

En cada una de las fases la misión es la misma: tienes que encontrar el mayor numero de jaulas con habitantes del mundo de Rayman en su interior y destruirlas de un puñetazo. Además, por supuesto, debes encontrar la salida de la fase, representada por un cartel con un signo de exclamación. Para ello no es necesario, pero sí curioso y, por decirlo de alguna manera, "saludable", explorar los niveles a fondo. Al llegar al final de una serie de fases, te encontrarás con el consabido jefe final, al que tienes que dar un buen repaso para abrir el acceso a la siguiente pantalla.

Sólo queda hablar de los enemigos, que además de muy mala idea hay que reconocer que poseen unas animaciones en la misma tónica que el resto del juego. Los hay de todos los tamaños y medidas, desde unos pequeños monstruitos azules que pegan mordiscos hasta una enorme (mide el doble que Rayman) planta que escupe otros monstruitos más pequeños. Con sus ataques, los secuaces del Señor Oscuro irán restándote energía cada vez más hasta que se te agote y pases a mejor vida.



Como se dijo al comienzo del artículo, **Rayman** es una conversión desde las consolas (donde tiene versiones para Jaguar, Saturn y PlayStation) al PC, cosa curiosa dado que las ultimas tendencias apuntaban en la dirección opuesta (con conversiones como, por ejemplo, la del juego de ordenador personal por excelencia, el conocidísimo *Doom*). En el género de los juegos de plataformas para PC, **Rayman** ha marcado un hito, demostrando que con una buena programación y adecuadas dotes de ingenio se pueden hacer grandes cosas, aun a pesar de que el tema de las plataformas no esté muy de moda en el mundo de PC. Así pues, si alguna casa programadora tiene algún tipo de aspiraciones en este sentido, ya sabe con quién se tiene que ver las caras.

De todas formas, ante la increíble y permanente evolución del campo de las consolas (máquinas con una memoria muy amplia, procesadores RISC dedicados, etc.), sería muy interesante para los usuarios de PC que conversiones de este tipo (y con una calidad tan elevada) se diesen con más frecuencia.



Si te gustan las plataformas no vas a poder dormir, comer o hacer nada que requiera tu atención hasta no haber acabado esta joya de los videojuegos llamada **Rayman**. Y si no eres entusiasta ni seguidor del género, es una excelente ocasión para que lo descubras y te abandones a su magia, como harás a las pocas horas de juego.

W. LEWIN





A todos los soñáis con pilotar un avión de combate, Empire os ofrece un simulador que prometedor, sobre todo viniendo de una compañía experta en simulaciones.

NAVY Strike

Desde el principio ves que han simplificado el sistema de menúes para que puedas acceder rápidamente a la simulación.

Dispones de dos aviones, cifra escasa si tienes en cuenta que el realismo alcanzado no es excesivo, al contrario que en los simuladores centrados en un solo avión.

Gráficamente el programa no es malo, aunque si lo comparas con otros juegos se queda algo corto. Los aviones están muy bien realizados, pero los objetos de tierra son pobres y con pocos detalles.

Puedes elegir entre VGA estándar y SVGA. Como el programa no necesita gran número de imágenes por segundo para conseguir una respuesta adecuada, puedes jugar perfectamente con un 486 rápido en alta resolución.

El número de opciones no es muy amplio y puede resultar confuso, como en la elección de la calidad del terreno (puedes elegir, entre otros, los modos 486 o 486 DX33).

En cuanto a música y sonido, la calidad es muy pobre y no está a la altura del resto del juego. También resulta chocante que no soporte la tarjeta Gravis Ultrasound y en cambio sí el altavoz.

Al margen de esto, el principal problema está en la falta de tensión. Esto no quiere decir que el juego sea aburrido; simplemente no consigue enganchar lo suficiente.

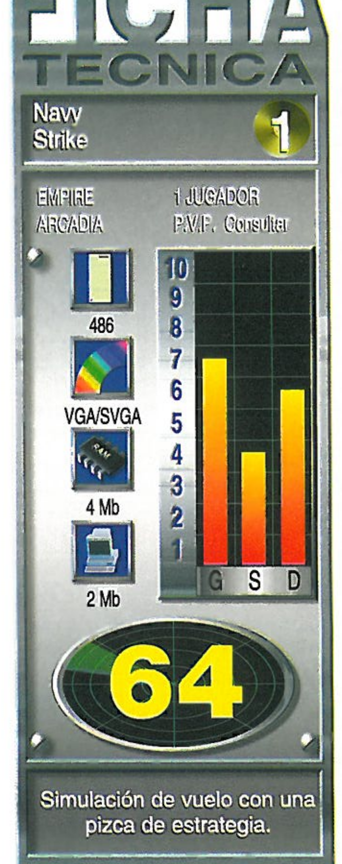
Por lo demás, y a pesar de todo, está correctamente realizado y, si no fuera por lo rápido que ha avanzado el mercado de los simuladores en los últimos meses, como habrás podido observar, podría haber destacado.

La competencia es muy dura tras la aparición de *Navy Fighters*, y con *EF2000*, de DID, en puertas y *TopGun*, de Microsoft, casi a punto. Hace falta algo más que gráficos SVGA para destacar en este difícil campo.

L. F. Fernández







ALTERNATIVAS



ACES COLLECTION
Sierra/Dynamix•Coktel Educative
Gran colección de simuladores basados en diferentes épocas.



FLIGHT SIMULATOR 5.1
Microsoft•Microsoft Home
Un título carismático de la simulación de vuelo por ordenador.

Paparazzi



¿Quieres ganar algún dinerillo? ¿Te gusta perseguir a los famosos? Entonces te puedes dedicar a ser moscón profesional, uno de esos fotógrafos que no dejan en paz a los famosos ni a sol ni a sombra.

Una de las cosas que no se le pueden negar a este juego es la originalidad. Hasta ahora, según las noticias que tenemos, no había salido juego alguno que consistiera en fotografiar a los famosos para sacar dinero. Supongo que casi todos sabréis que *paparazzi* es la denominación, proveniente del italiano, utilizada para identificar a esos incansables fotógrafos que nunca dejan tranquilos a los famosos, que siempre tienen el dedo en el gatillo (perdón, el disparador de la cámara), listo para la foto más comprometida y que deje la imagen por los suelos.

Pero una vez comentada la originalidad, prácticamente ahí acaban los elogios hacia este juego. En un principio, al ver que está compuesto por dos CD-ROMs, puede inducir a pensar que va a ser un programa largo y entretenido. Pues bien, no es así. La razón de ser de los dos CDs es la gran cantidad de vídeos en formato QuickTime que incorpora el programa. Lejos de ser una ventaja, esta cantidad de vídeos es el juego en sí.

En él te limitas a ver vídeos casi para todo. Si pones la "tele" para ver las noticias, vídeo. Si activas el contestador automático, vídeo. Si sales a la calle en busca de famosos, vídeo. Con todo esto puedes llegar a pensar que el juego es una serie de vídeos enlazados de una manera u otra. Pues exactamente de eso se trata.

Hoy día, por mucho que el CD-ROM sea un medio de almacenamiento masivo y de gran capacidad, para hacer un juego no se puede uno limitar a poner una enorme cantidad de imágenes en movimiento y que éstas se encarguen de proporcionar toda la diversión. Para eso está el cine.

Bueno, también hay sonido, no sólo imágenes. Pero no te hagas muchas ilusiones. Apenas es algo más que el que acompaña a los vídeos (gente hablando en inglés, incluso algunas veces en jerga, lo cual limita enormemente las posibilidades del juego en nuestro país: estas conversaciones te dan pistas sobre dónde ir a buscar a estos famosos para fotografiarles y ganar algo de dinero al vender estas fotos).

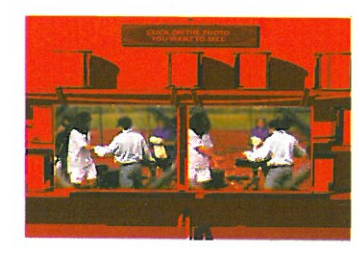
Puedes interpretar seis papeles distintos, que a efectos prácticos es como tener seis partidas grabadas, pues no difiere de jugar con una u otra personalidad. Durante la partida, tu principal objetivo es ir a la caza y captura de famosos, para lo cual has de saber dónde encontrarlos. Esta información la puedes extraer de los telediarios y programas varios de la televisión, así como de los mensajes que te dejen en el contestador los amigos o los redactores del periódico que te comprará las fotos.

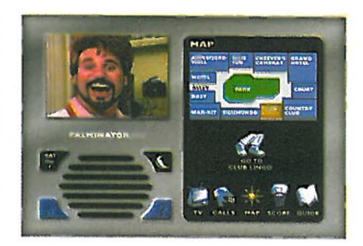
Todo lo necesario se instala en el disco duro (y es lógico que te preguntes para qué quieres un CD si te llenan el disco duro en la primera ocasión). Deberían haber subtitulado los vídeos, pues, si no dominas el inglés coloquial, el juego acabará por aburrirte. No sabrás qué hacer.

A. VEGAS









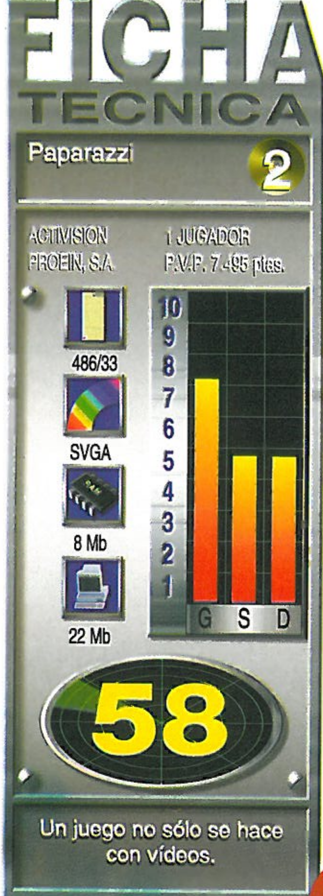


ALTERNATIVAS



VEGAS GIRLS
Telstar•Proein, S.A.
Un juego con chicas ideales para los fotografos.

ARE YOU AFRAID...?
Viacom•CIC Interactivo
Digitalizaciones y videos en una gran aventura.



Desde que *Daytona*, de Sega, vio la luz hace un tiempo, muchos hemos soñado con disfrutar de un juego de esas características en nuestro PC. Por fin, nuestras plegarias han sido escuchadas.

RECOMENDADO

SCREAMER

Desde el principio observarás que no es un juego normal; la demo inicial te dará una idea de lo que te espera.

La cantidad de detalles que contiene es impresionante. Si, por ejemplo, pasas por debajo de un puente, por él circulan coches que no tienen que ver con la carrera; si te acercas al aeropuerto verás cómo despegan los aviones.

Los circuitos son a cual más espectacular. Quizá debería haber más, pero los seis que posee prometen largas horas delante del ordenador. De todos ellos, merece especial atención el que se desarrolla en la ciudad por la noche, con las farolas alumbrando la carretera, las luces de los coches, una noria girando, etc. Hay muchos factores ajenos a la carrera que ambientan la acción principal y consiguen que te sientas totalmente absorbido por el juego.



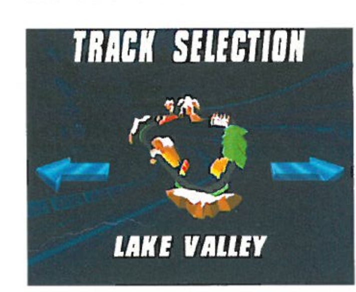
Los gráficos son bastante buenos. Todos los objetos están modelados en 3D y creados mediante "mapeado" de texturas. Destaca sobre todo la calidad de los coches, realizados con mucho detalle.

Las rutinas de texturas tienen una pequeña deformación, que se aprecia sobre todo en imágenes estáticas (en las capturas), pero durante el juego no se nota en absoluto: hay que verlo para creerlo.

Los sonidos son muy buenos, especialmente el ruido del motor y el de los neumáticos al derrapar, aunque no menos el del avión cuando despega o el helicóptero que sobrevuela uno de los circuitos. En fin, es una lista muy larga de detalles que hasta ahora sólo se habían visto en las máquinas recreativas.

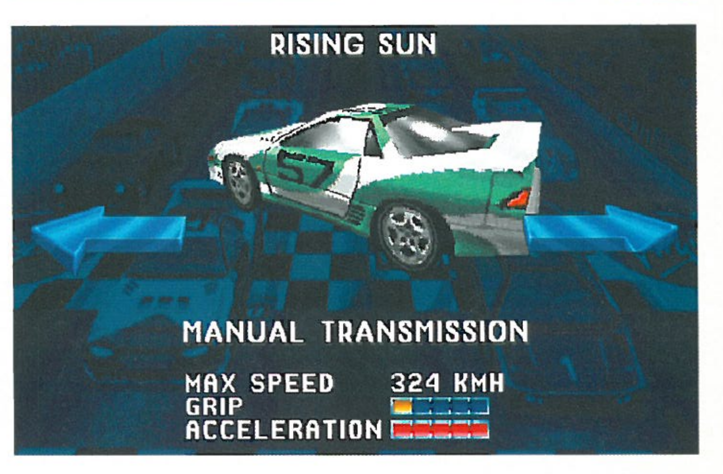
La música viene en pistas de audio, con lo que la calidad está asegurada. Además está compuesta con bastante gusto y acompaña perfectamente a la acción. De todos modos, si te molesta siempre puedes desactivarla.

Lo mejor es el control del coche: unas pocas vueltas y serás el rey de la carretera. Para no salirte en las curvas, entras derrapando; así, la espectacularidad se dispara.



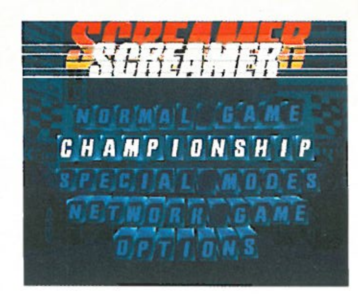






Contiene varias modalidades de juego. En la normal corres en uno de los circuitos contra los competidores controlados por el ordenador, además de contra el cronómetro. Al principio eliges cualquiera de los tres primeros circuitos, pero el número de ellos disponibles aumentará con la segunda de las modalidades, la de campeonato. En ésta corres en los seis circuitos por orden. Para pasar al siguiente circuito tienes que quedar entre los tres primeros en la carrera; además, en función de la posición recibirás puntos, y si al final de los seis circuitos superas una cifra determinada, ganas el campeonato y aumentas el nivel (existen tres disponibles). Además, por cada campeonato ganado aparece un nuevo circuito en la modalidad normal, por lo que, si ganas los tres campeonatos podrás acceder a los seis circuitos desde la modalidad mencionada.







Existen también dos modalidades especiales, que sirven para terminar de completar uno de los mejores juegos de coches de todos los tiempos. En ambas corres contra el cronómetro y dispones inicialmente de una cantidad de tiempo insuficiente para terminar la carrera. Para aumentar el número de segundos disponibles, en uno de los casos tienes que ir atropellando conos que hay situados en la carretera, y en el otro hay que pasar entre las "banderas" situadas por el circuito en parejas, exactamente igual que en la modalidad de *slalom* de esquí.

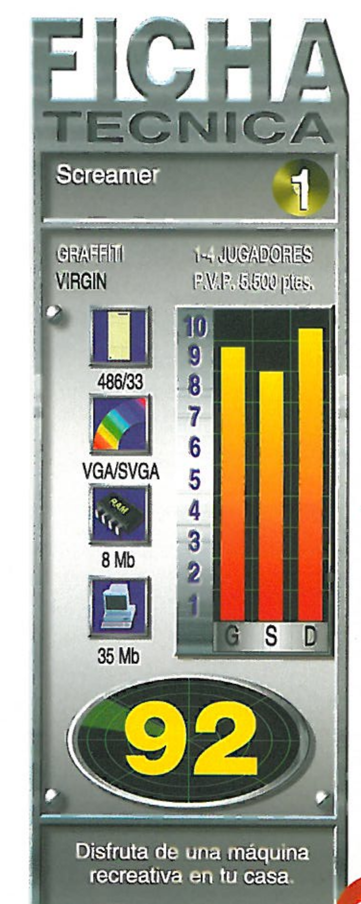
Por último, puedes jugar en red, por lo que si los contrincantes computerizados se te quedan pequeños, siempre podrás retar a algún amigo.

La principal pega que le hemos encontrado es que necesita un Pentium para ser aprovechado, aunque con un 486 rápido se puede jugar. Dispone también de SVGA, aunque no es aconsejable debido a la disminución de velocidad. Y este tipo de juegos fundamentealmente basa su jugabilidad en una acción trepidante que te engancha desde el primer momento.

Sin duda alguna, si esto sigue así, pronto no será necesario ir a las salas de juego para disfrutar de lo último en arcades de coches. Los ordenadores personales son cada vez más potentes y las compañías están dispuestas a exprimir sus capacidades.

El primer paso en esta dirección lo ha dado la compañía italiana Graffiti con el juego que nos ocupa, que desde mi modesta opinión se va a convertir en uno de los futuros rivales a batir, con el permiso, por supuesto del increíble *The Need For Speed*, otro de los estandartes de la nueva generación de simuladores de coches ante el que inclino mi humilde cerviz. De todas maneras, el rey a partir de hoy probablemente será **Screamer**.

L. F. FERNÁNDEZ



ALTERNATIVAS



AL UNSER'S JR.
Mindscape•Proein, S.A.
El primer juego de carreras para Windows '95.



FATAL RACING
Gremlin•Arcadia
Un nuevo juego de carreras en VGA y Super VGA.



THE NEED FOR SPEED
Electronic Arts•Electronic Arts
El sueño de todos aquellos que quieren un deportivo.

SIM Tower

¡Vaya edificio! El ascensor averiado, los restaurantes sin beneficios, la lavandería en un estado lamentable y ... ¡una bomba en el piso 87!

Después de hacerte gobernar una ciudad, crear nuevas vidas o un planeta, ser la reina de un hormiguero o llevar una granja, la compañía Maxis te plantea un nuevo reto: construir tu propio rascacielos. En él que debes colocar estratégicamente oficinas, apartamentos, cafeterías, tiendas, habitaciones de hotel, lavanderías, etc.; el objetivo es colocar una cúpula en el último piso, parecida a la de los famosos rascacielos de Manhattan. Pero los chicos de Maxis (que, por cierto, han comprado el juego a una compañía japonesa) no te lo van a poner fácil. Debes controlar desde a qué horas conviene que los ascensores bajen más de prisa hasta la situación de los apartamentos y cafeterías u oficinas (de modo que a los habitantes de los primeros no les moleste el ruido de los segundos).

La instalación del juego (completamente traducido al castellano) bajo Windows es bastante sencilla. En su versión CD-ROM ocupa la cifra casi ridícula de 6 *megas* de disco duro. Vamos, que una vez instalado no es necesario el uso del disco compacto, con lo que el juego no aprovecha, ni mucho menos, las posibilidades de este soporte.

Los gráficos, muy sencillitos, cumplen su función; por lo demás, están cargados de detalles.

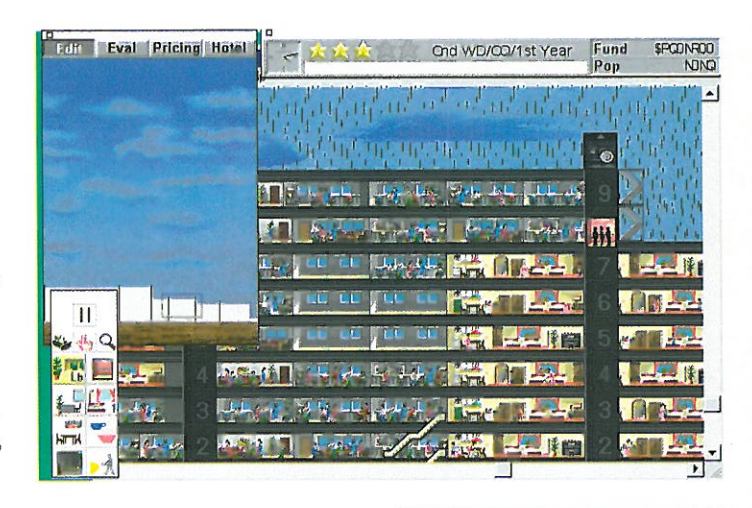


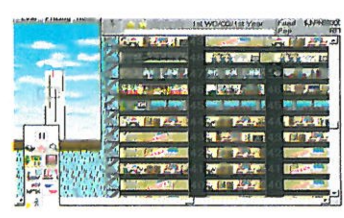
En los apartamentos, por ejemplo, podrás observar la vida de la familia que vive allí con unos gráficos totalmente diminutos; en los cines verás las películas en proyección, distintas según la cartelera; también observarás cómo los obreros trabajan en el local que les mandes construir.

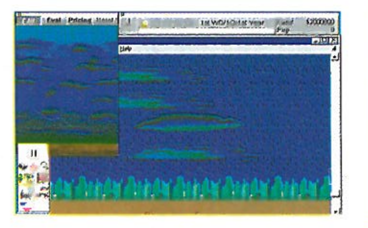
El sonido del programa se basa en su totalidad en unos efectos sonoros bastante toscos, que al ser repetidos con tanta frecuencia terminan por ser algo molestos.

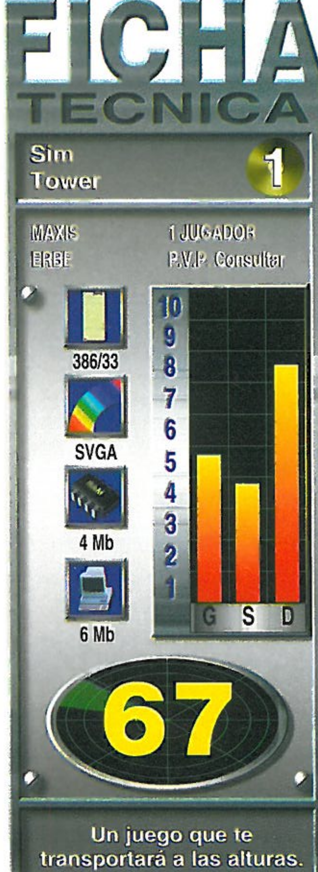
A pesar de todo, olvidarás los aspectos negativos cuando "le cojas el tranquillo" a los trucos que tiene el juego. Desde ese momento no cesarás en tu empeño de llegar a lo más alto.

V. SÁNCHEZ









ALTERNATIVAS



SIM CITY CD
Maxis•Virgin WL
El primer gran juego de la serie *Sim* de Maxis.



SIM CITY 2000
Maxis•Electronic Arts
Secuela del anterior. Ahora con gráficos en perspectiva isométrica.

Heroes of Might and Magic

Caballeros, bárbaros, hechiceros, magos y dragones. El mítico medievo está al alcance de tu mano. Lo parece, pero no es un juego de rol, es estrategia. O quizá al revés.

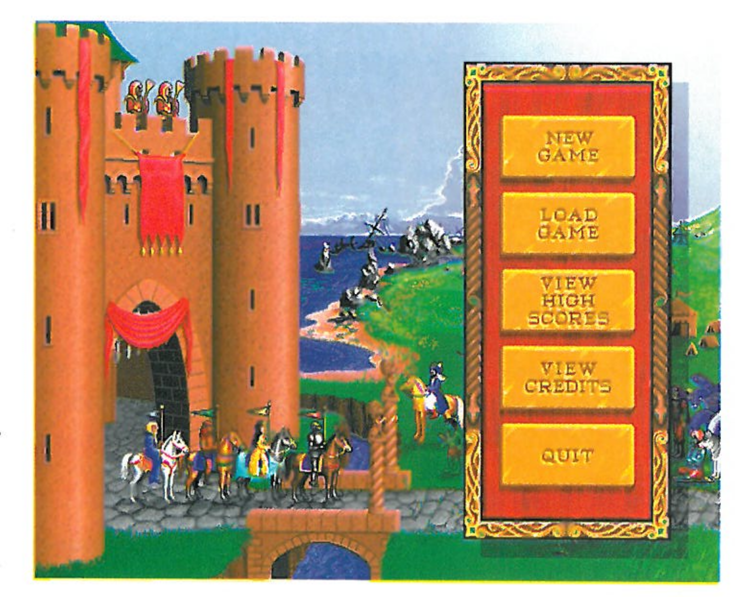
Con la ambientación de la serie de juegos de rol *Might and Magic*, el resultado ha sido una especie de mezcla de *Colonization* y *Warcraft.*

Puedes elegir entre jugar escenarios sueltos, una campaña o una partida multiusuario. Luego seleccionas el tipo de personaje (caballero, bárbaro, mago o hechicero malvado). Dependiendo de tu elección tendrás unos guerreros u otros y distintas limitaciones.

Lo primero que ves es el castillo y las zonas circundantes. El tipo de castillo depende del tipo de personaje elegido. Según avances verás más zonas del mapa general.

Los gráficos están bastante logrados, aunque no tanto la representación de tus fuerzas. En la parte derecha de la pantalla hay un mapa de la zona, con tus héroes y los castillos. También aparecen ahí los iconos de las órdenes.

Debes producir las edificaciones y equipamiento. Tendrás arqueros, caballería, lanceros, además de orcos, *goblins*, gárgolas, etc. En cuanto a los edificios, hay criptas, pirámides, catedrales, etc.





Te enfrentas a tus enemigos a campo abierto y en ciudad. Los gráficos de los personajes son de grandes y detallados. El movimiento, sin embargo, no está muy logrado: a veces los personajes se mueven "a saltos". Las melodías no están mal. Además oirás golpes, gritos, etc.

Podéis jugar hasta cuatro personas. Las opciones son: jugar por turnos en un mismo ordenador, usar una red, el módem o conectarse directamente a otro ordenador.

La sabia mezcla de rol y estrategia atraerá a seguidores de ambos géneros.

F. Resco





ALTERNATIVAS



MACHIAVELLI, THE PRINCE
Microprose•Proein, S.A.
Estrategia en la época de Maquiavelo.



DOMINUS
U.S. Gold•Proein, S.A.
Divertido juego medieval, mezcla de arcade y estrategia.

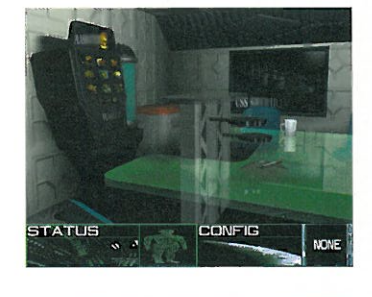
ALIENS





En tu tan anhelado viaje de regreso a casa has recibido una señal de socorro. Proviene de un planeta minero. No sabes lo que ocurre, pero debes bajar a investigar.







Cuatro personas especializadas en "terraformar" planetas (bolas de piedra en el espacio), se enfrentan a las más mortíferas criaturas jamás vistas.

Organizado en formato de videoaventura, posee gráficos "renderizados" en alta resolución y un interfaz de apuntar y pinchar. Cada uno de los cuatro personajes posee distintas habilidades y conocimientos.

Henry Hericksen, comandante de la misión, es el encargado de que se cumplan los objetivos. Mac Williams es el capitán de la nave, especialista en vuelos interestelares. Jack O'Connor es el científico del grupo, atraído por lo desconocido y con especial interés por los organismos extraños. Lora McGuiness es la doctora, que, aunque no se relaciona en exceso con el resto de la tripulación, vela por la salud de todos ellos.

Debes descender al planeta B54c, del que, por un motivo desconocido (¿bichitos?), se ha recibido una señal de S.O.S. Madre, el ordenador principal, sabe qué hay allí abajo, pero la compañía te obliga a averiguar el motivo de la llamada de socorro, y además debes preservar la integridad de las minas y del mineral extraído en ellas.

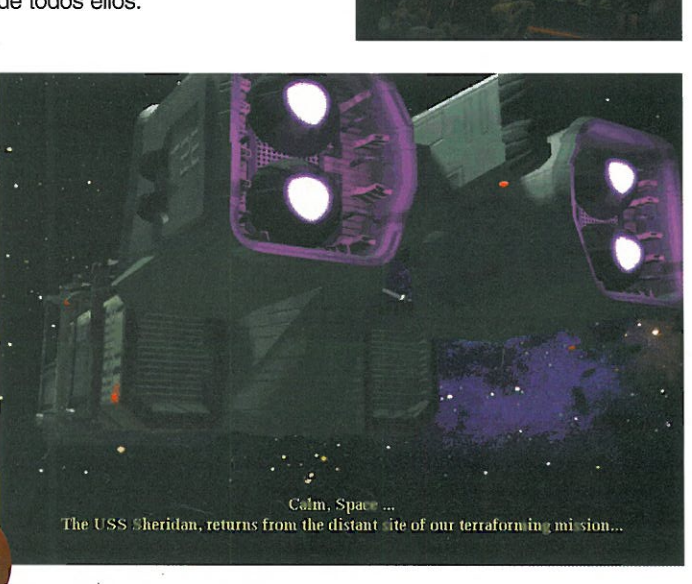




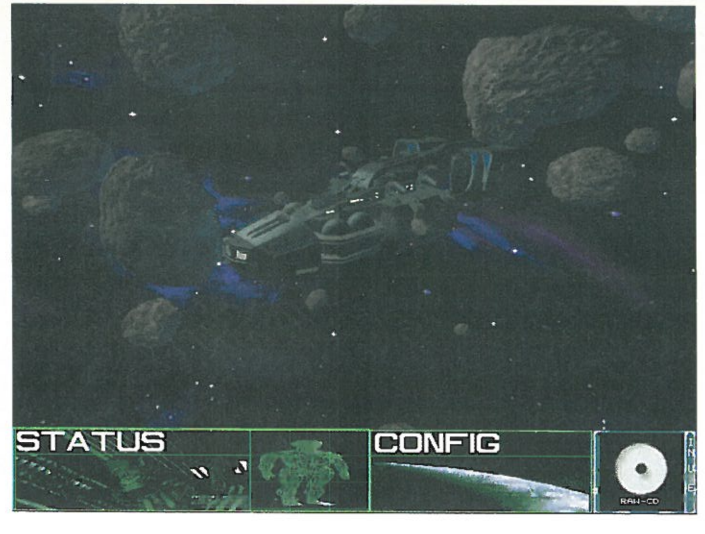
En primer lugar tienes que aterrizar en un punto adecuado del planeta, y además debes darte prisa, pues unos asteroides se están acercando a toda velocidad con trayectoria de colisión. Ya en el planeta, tienes que preparar todo lo que necesites para investigar los hechos, desde la comida hasta los "exoesqueletos" metálicos para desplazarte por lo desconocido. Tu vida corre un serio peligro.

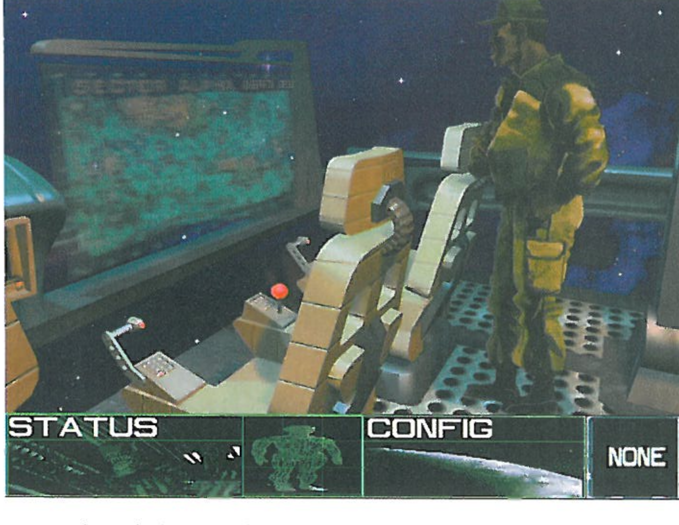
La presentación del juego es del más puro estilo cinematográfico, con gráficos de alta resolución en todo momento, formados por unas espectaculares "renderizaciones". Tanto los caracteres de los humanos como las criaturas alienígenas han sido realizados con gran detalle, de tal manera que en algún momento llegarás a sentir el fétido aliento de los alienígenas en tu cogote.

El interfaz del usuario es completamente gráfico, con partes de la pantalla activas, en las cuales, al pasar el puntero del ratón por encima, se muestra la acción que puedes realizar con el objeto.









Aparte de la pantalla de juego, tienes otras en las que manejas el inventario de cada uno de los personajes, además de controlar el estado de salud y psicológico de cada uno de los integrantes del grupo de investigación.

De todas maneras, aunque tiene un estupendo contenido gráfico, las pantallas en general son demasiado estáticas: lo único que se mueve es el puntero del ratón. Desde luego hay algunas animaciones (muy buenas), pero en la actualidad no hubiera venido mal algo más de movimiento para comunicar entre sí cada una de las situaciones.

La dificultad del juego no es muy elevada; podrás avanzar bastante hasta llegar a un problema aparentemente irresoluble, pero sólo aparentemente. Graba a menudo la partida, pues la posibilidad de fallecer es bastante elevada, aparte de que en muchas de las ocasiones las decisiones debes tomarlas a toda velocidad, pues de ello depende la integridad del grupo de descenso.



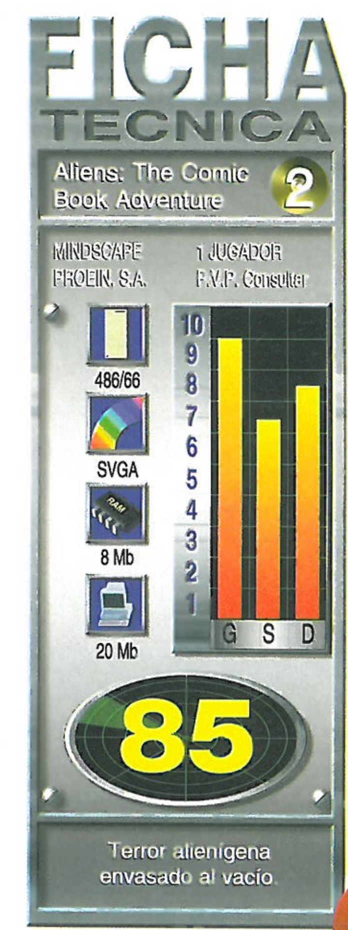


Un punto muy importante del juego son las conversaciones. Debes dialogar con todos y cada uno de los tripulantes de tu nave Sheridan. Gracias a estas charlas conseguirás la información necesaria para poder continuar con la misión asignada, sobre todo en los momentos en que parezca que te atascas. Es importante destacar que cada uno de los personajes tiene unas habilidades que lo diferencian del resto, cosa que en más de una ocasión te puede sacar de algún que otro lío.

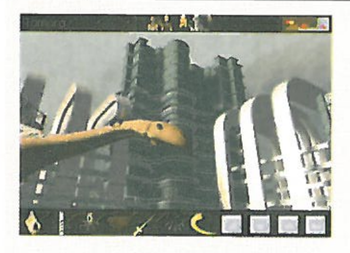
De gran importancia es también interactuar con los objetos que te vayas encontrando por el camino, haciendo cosas simples como activar un interruptor, o acciones de mayor dificultad como programar los *robots* de la mina para convertirlos de mineros en combatientes a tu servicio.

También los "terraformadores" se pueden divertir, y por eso llevarán encima un reproductor de CDs; para poder usarlo tienes que recoger el CD musical de la sala criogénica. Su otro entretenimiento es echarse una partidita de "Reversi" de vez en cuando, juego que se halla en los cajones de la habitación de uno de los tripulantes.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



LOST EDEN
Virgin•Virgin
Anterior aventura de los creadores de este *Aliens*.



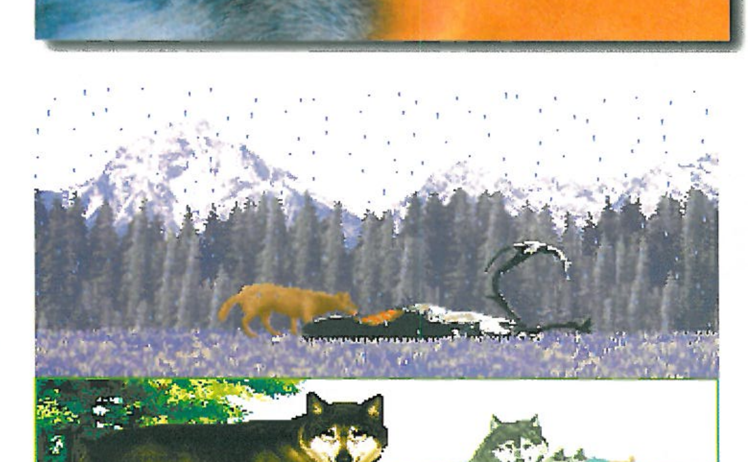
DRAGON LORE
Mindscape•Proein, S.A.
Otro juego de los programadores franceses de Cryo.



PHANTASMAGORIA
Sierra on Line•Coktel Educative
Aventuras de terror también con gráficos "renderizados".

Wolf

Nada mejor para comprender a un animal salvaje que meterse en su propia piel. En Wolf eres un lobo y debes cazar, luchar y reproducirte en la peligrosa vida salvaje.



En una época en que la mayoría de los juegos son de acción y destrucción, Sanctuary Woods ha producido un juego cuya filosofía es radicalmente distinta. **Wolf** es una curiosa simulación en la que el jugador realiza el papel de un lobo.

El sistema de juego es muy simple. El lobo aparece centrado en la pantalla; con el ratón indicas su dirección y su velocidad. Te orientarás fácilmente con los potentes sentidos del lobo, como el olfato y la vista. Si los utilizas, en la pantalla aparecen varios iconos indicando el animal u objeto que el lobo percibe, la distancia a la que te encuentras y en qué dirección está. En la parte inferior de la pantalla verás (sólo si pulsas una tecla) unos gráficos que indican el estado de salud de tu lobo, su nivel de cansancio y sus necesidades de comida y agua. Debes revisar periódicamente esta información para evitar que el lobo muera de hambre o de sed. Pero lo más peligroso son los cazadores.

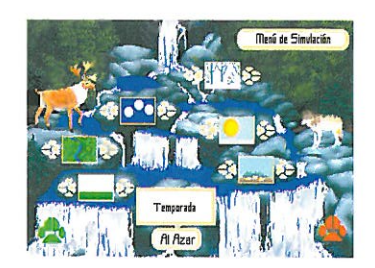
Hay dos modos de juego: escenario y simulación. En el primero tienes un tiempo limitado para alcanzar determinados objetivos, mientras que en el segundo juegas libremente la simulación completa.

Wolf no destaca por sus características técnicas. El *scroll* no es lo suficientemente suave y el sistema de menúes no está a la altura de la media. Los gráficos en algunas pantallas son algo pobres, aunque los de la simulación en sí son adecuados. El sonido y la música son correctos para este tipo de juego. Aunque durante el desarrollo del programa no puedes escuchar la música con calidad CD, el CD-ROM incluye 31 pistas con la banda sonora del juego para ser escuchadas en cualquier reproductor de discos compactos. También incluye un tutorial que te enseñará todo lo que necesitas saber acerca de los lobos.

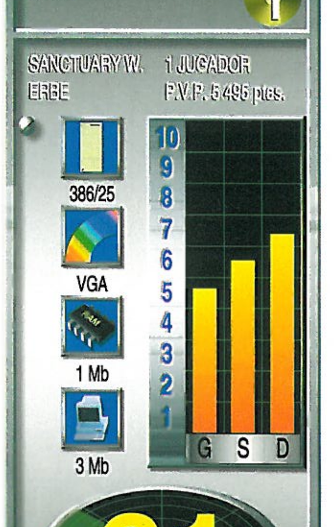
En resumen, **Wolf** es una buena simulación de la vida salvaje, pero sin demasiados alardes técnicos.

F. de la Villa









ALTERNATIVAS



BRUTAL
Gametek•Proein, S.A.
Animales en un juego de peleas.



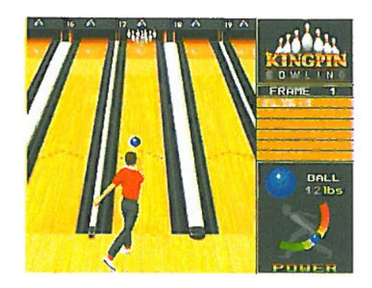
WHO FRAMED ROGER RABBIT?
Coktel•System 4
Un conejo en un juego "de película".

Kingpin: Arcade Sports

Lo más sorprendente de **Kingpin** es la calidad (un tanto chapucera) de sus gráficos en 300 x 200 y 256 colores. Sus autores no pensaron mucho en resoluciones SVGA.

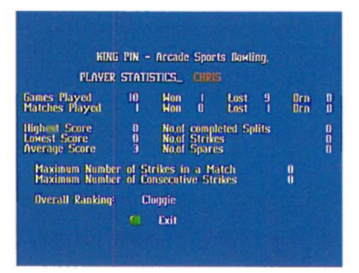
Al lanzar la bola por la pista en busca del pleno, tienes que controlar el tipo de bola, la dirección y la fuerza del tiro.

No han contemplado el efecto de rotación que los buenos jugadores dan a sus tiros para que describan trayectorias curvas por la pista.



También hay que hablar de la ocupación del CD-ROM: hay muchos juegos que no ocupan por completo el disco, pero lo de **Kingpin** es absolutamente increíble, por no decir cosas más fuertes. Y

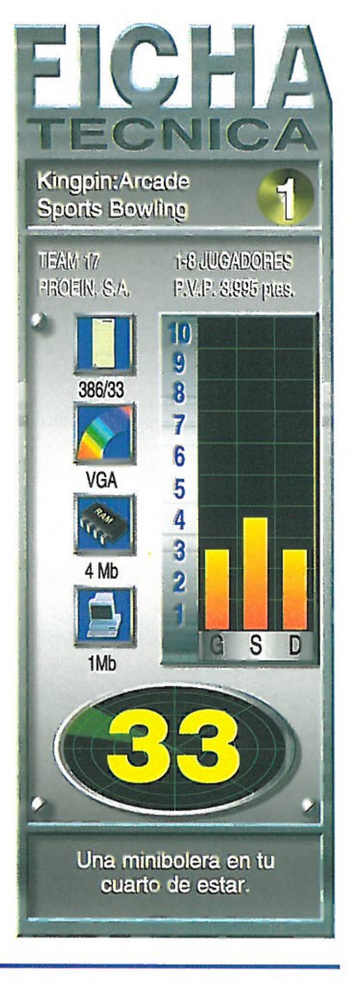




es que de los 640 megas, el juego ocupa 1.4 (sí, uno y medio !) y se han incluido unas demos de otros juegos que estiran el contenido hasta la impresionante cifra de 8 megas sin comprimir.

Aunque con compresión el juego cabe en un disco de 720k, se puede aceptar que se venda en un disco de alta densidad pero no en un CD-ROM. Mucha gente puede pensar: "En el CD habrá unas animaciones y una banda sonora increíble..." y luego se llevará una desilusión muy grande al ver que ni música (repetitiva y machacona, por cierto), ni animaciones ni historias... Aunque quizá (y digo sólo "quizá") esto es lo que se buscaba.

WALTER LEWIN



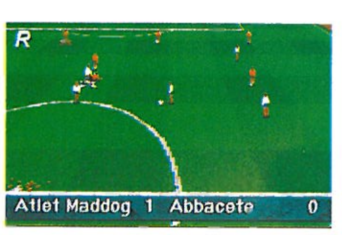
STRIKER '95

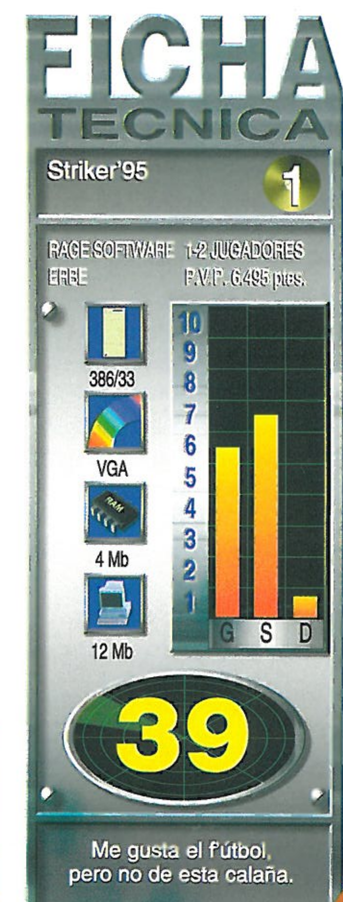
El primogénito *Striker* llegó a convertirse en un clásico por su excelente jugabilidad, pese a no brillar demasiado gráficamente. Su secuela carece de calidad. ¿Por qué nos atacará de este modo Rage Software, sacrificando el buen recuerdo que teníamos de la anterior entrega y haciéndonos renegar de los simuladores deportivos de por vida?

Los gráficos se han mejorado, pero los *sprites* siguen siendo diminutos y la resolución no te permite distinguir entre tus jugadores: juegas con 11 clones de diferente apellido. La perspectiva se ha mantenido y sigue siendo una correcta solución al problema de la representación del terreno de juego. El sonido no es nada el "otro jueves", pese a ciertos laureados comentarios. Los vídeos son una molestia más; no están ligados al juego. Lo más sorprendente de todo es la velocidad del desarrollo del juego. Por primera vez en mi vida he encontrado un juego que fuera excesivamente rápido como para ser capaz de desarrollar correctamente las jugadas. Los nombres son ridículos: defensas centrales llamados *Indurain, Sancho Panza o Don Quijote* son algo aberrante y no muy original.

Un juego totalmente desaconsejable; ni los futboleros más fanáticos conseguirán soportarlo. Por favor, no más continuaciones vergonzosas.

A. J. NOVILLO





Primal RAGE



Tras varios meses en un puesto de honor de las salas de videojuegos, aparece Primal Rage, intentando hacerse un hueco entre los mejores *beat'em ups* de todos los tiempos.

Después de una rápida instalación en la que destaca la traducción de los textos, prepárate para ver si se han cumplido las expectativas generadas en torno a este arcade.

Lo primero que llama la atención es el gran tamaño de los personajes. Gracias al número de planos de *scroll*, a los hombrecitos que corretean por la pantalla y al suelo, la ambientación es impecable.

La calidad gráfica es más que aceptable; destacan los dinosaurios, auténticos protagonistas del programa, realizados mediante la técnica StopMotion. (Se realizan maquetas a escala de los personajes y se mueve suavemente cada una de ellas capturando las imágenes una a una. Luego se digitalizan todas las imágenes resultantes obteniendo un movimiento perfecto.) En un ordenador "lento" las animaciones no son todo lo fluidas que debieran, pero en una máquina potente no te da tiempo a apreciarlo. Aun así, no tiene la misma suavidad de movimientos que otros juegos del género.

Los gráficos de los decorados son pobres, pero la rapidez de movimientos no te dejará apreciarlo.

Los sonidos no destacan pero están logrados; escucharás numerosos gañidos. Por lo demás, la música "cañera" le va como anillo al dedo.

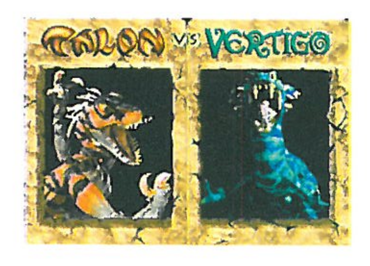
Lo más importante en estos juegos es la variedad de golpes. **Primal Rage** no se queda corto: tiene gran cantidad de golpes especiales, fatalitis y combos.

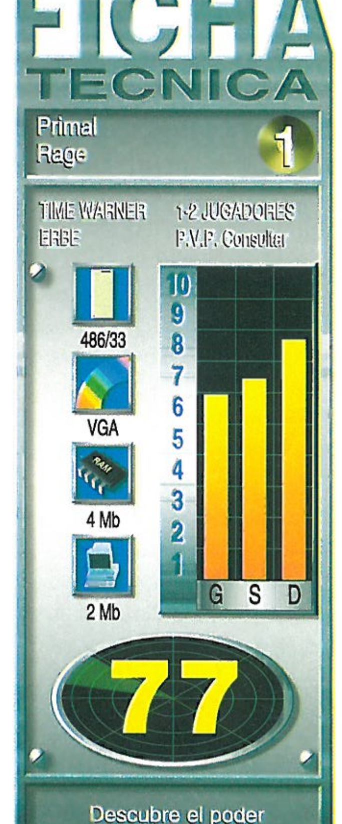
Como es habitual, un *joystick* de cuatro botones es casi imprescindible, aunque la respuesta del teclado no es mala.

En definitiva, mucho se ha hablado de la máquina en la que se basa, y, después de ver la conversión, te aseguro que también se hablará de ésta. Es casi idéntica, tanto por los movimientos como por las acciones.

Sin embargo, no llega al nivel de jugabilidad de otros juegos de lucha, lo que no impide que se convierta en una opción muy interesante.

L. F. Fernández

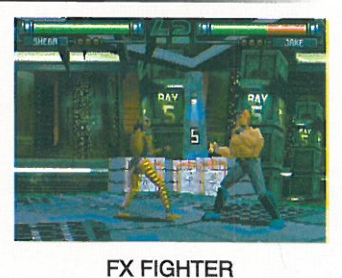




ALTERNATIVAS



BRUTAL
Gametek•Proein, S.A.
Otros animales muy guerreros, pero en dibujos animados.



FX FIGHTER
GTE•Erbe
Un estilo de lucha muy diferente a base de gráficos poligonales.



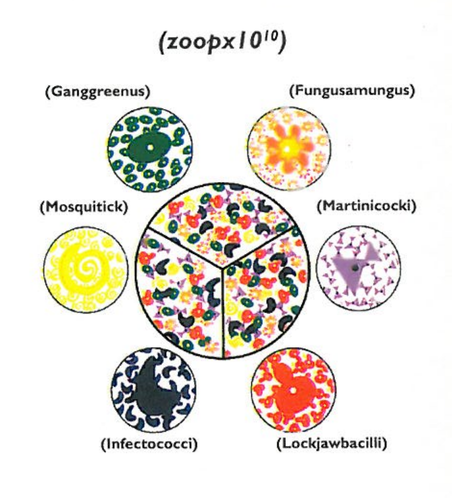
LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO











Un iris sano

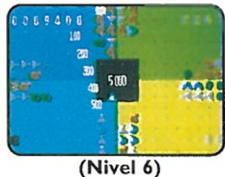


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

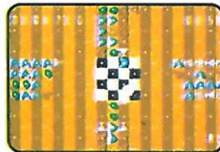
Etapas de ZOOP



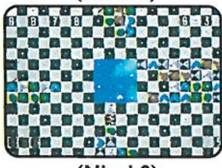
(Nivel 3)



(Nivel 6)

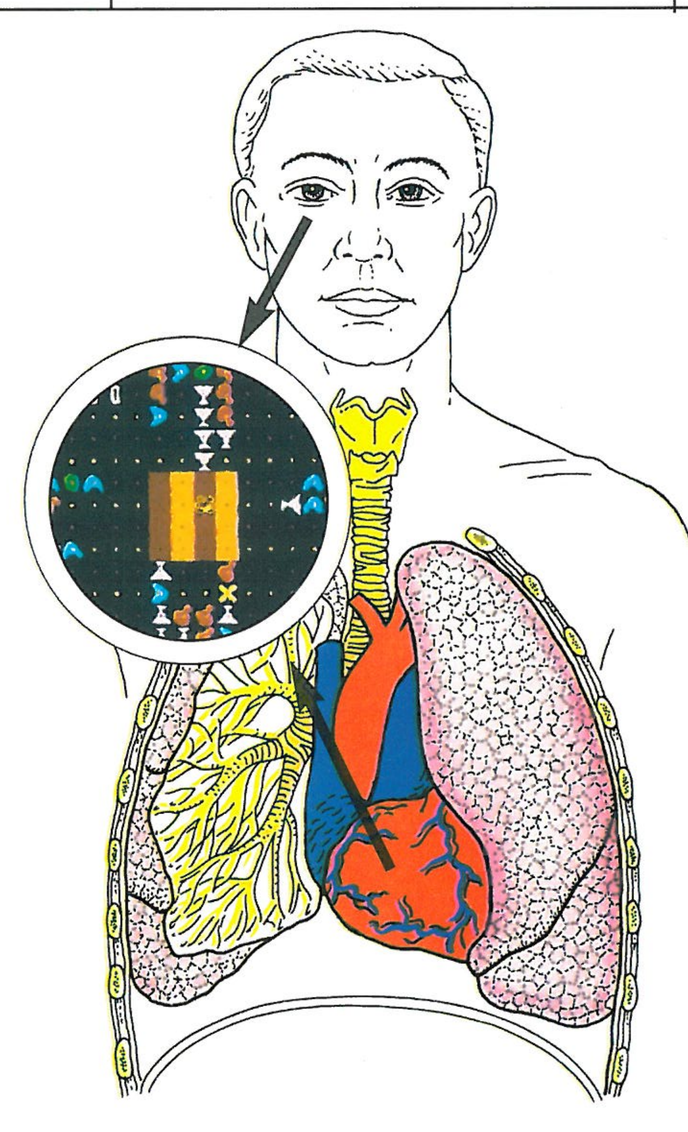


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

Portadores conocidos de ZOOP







MEGADRIVE™ SUPERNINTENDO®





GAME BOY™ CD-ROM



MACINTOSH™ PC

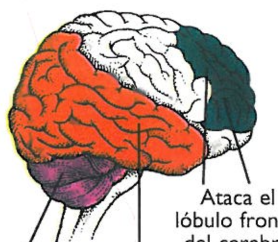






PLAYSTATION™ SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.



Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.





Hasta el momento, un escudo místico te separaba de las fuerzas del mal. Este escudo acaba de caer y alguien ha de reponerlo. ¿Serás tú el elegido para tan ardua empresa?

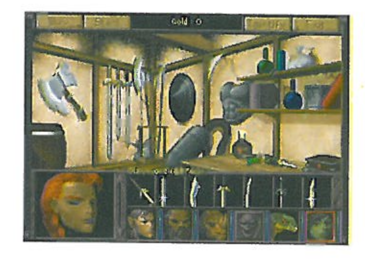


Thunderscape

En esta aventura de SSI, controlas un grupo formado en principio por cuatro guerreros, aunque a lo largo del juego se te irán uniendo diferentes personajes, con habilidades especiales, hasta completar el número de seis combatientes.

El sistema de generación de caracteres es el usual. Puedes crear un personaje de modo rápido, eligiendo profesión y rasgos principales, o bien de modo algo más detallado, asignando puntos a sus *skills*, con un máximo preestablecido. Como es costumbre, hay gran variedad de razas y profesiones posibles para cada personaje. También en este punto eliges los atuendos y el armamento con que le vas a dotar.

Uno de los apartados más interesantes es el sistema de generación del mapa. Ya pasaron los tiempos en que tenías que jugar con un cuaderno al lado para ir dibujando el mapa. En este juego, se genera de manera automática según avances por los laberintos. Este "mapeado" aparece en perspectiva tridimensional, mostrando la localización del grupo. Puedes desplazar el mapa 3D en cualquier dirección y rotarlo para observar mejor las características del terreno.







Otro punto importante es el método de lucha: han optado por dividirlo en turnos. Al principio de cada uno de ellos das a tus guerreros las instrucciones para la batalla. Las acciones son de ataque (normal, suicida, etc.), defensa o artimañas mágicas. Además, puedes utilizar los diferentes objetos que vayas localizando a lo largo de tu aventura.

En este tipo de aventuras, casi todos los caminos ya han sido recorridos. Y **ThunderScape** no escapa (valga la redundancia) a esta regla, no ha encontrado un camino todavía virgen, a pesar de las variaciones en algunas razas, habilidades o conjuros, el interesante sistema de mapeado y el cómodo manejo de las batallas. El espíritu del juego es el mismo al que estamos acostumbrados desde hace tiempo.

A. Vegas

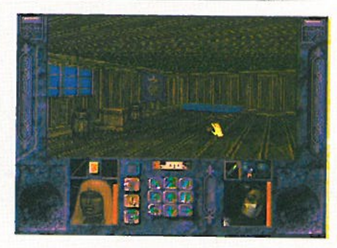




ALTERNATIVAS



RAVENLOFT II
SSI•Proein, S.A.
La "profecia de la piedra" como secuela del original.



MENZOBERRAZAN
SSI•Proein, S.A.
Aventuras con extraño nombre pero divertida historia.

Loadstar

La última superproducción de Rocket Science llega hasta nosotros siguiendo la pauta que ya marcó en *Wing Commander III*, es decir, crea un ambiente de película alrededor del juego.

La *intro*, compuesta por imágenes de síntesis mezcladas con trozos de película rodada con actores de carne y hueso, es una de las mejores vistas hasta el momento en un compatible. Tras ella se esconde un juego con un planteamiento bastante simple: tu objetivo es disparar a los enemigos que aparecen en pantalla mientras conduces un tren a gran velocidad (en realidad, tú sólo mueves el cursor de disparo y eliges la vía en caso de bifurcación; el resto lo mueve el ordenador). Pero, ¿es además adictivo?.

La respuesta, desgraciadamente, es que no lo es demasiado, debido a la poca libertad de acción que tienes. Veamos qué te ofrece este juego para ocupar tres CD-ROMs.

En primer lugar, posee unos gráficos impresionantes, realizados con buen gusto, y una velocidad a pantalla completa bastante buena en una unidad de CD de doble velocidad. Tanto los decorados como los *sprites* son francamente buenos y están totalmente creados mediante imágenes de síntesis, con lo que aumenta la calidad global del producto. El problema es que los decorados son quizá excesivamente repetitivos y el número de enemigos es bastante pequeño, lo que se traduce en monotonía.

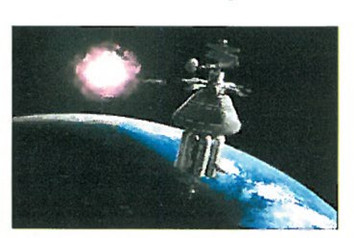
En lo que falla estrepitosamente es en la composición tanto del marcador como del cursor, francamente "cantosa" y pobre con respecto a las imágenes del juego.

Del sonido se puede decir lo mismo que de los gráficos, esto es, raya a gran altura, tanto cuando hablamos de las voces como del resto de sonidos en general. La música también acompaña, por lo que técnicamente se puede decir que estamos ante un juego muy bueno.

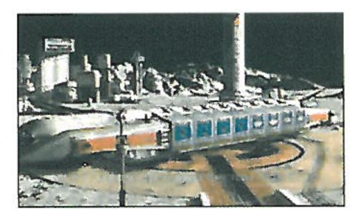
Pero el talón de Aquiles del programa, como se mencionó al principio, está en la jugabilidad. Se trata de un juego aburrido y repetitivo, al que le falta acción en todo momento. Eso a una película a veces se le puede consentir, pero para un videojuego es un fallo imperdonable.

Aun así, y aunque sólo sea por su espectacularidad tanto gráfica como sonora, merece la pena jugar unas partidas por el simple hecho de verlo.

L. F. Fernández

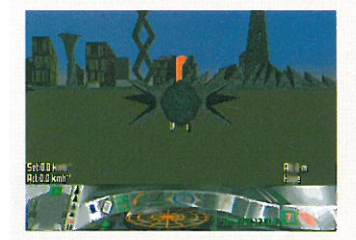








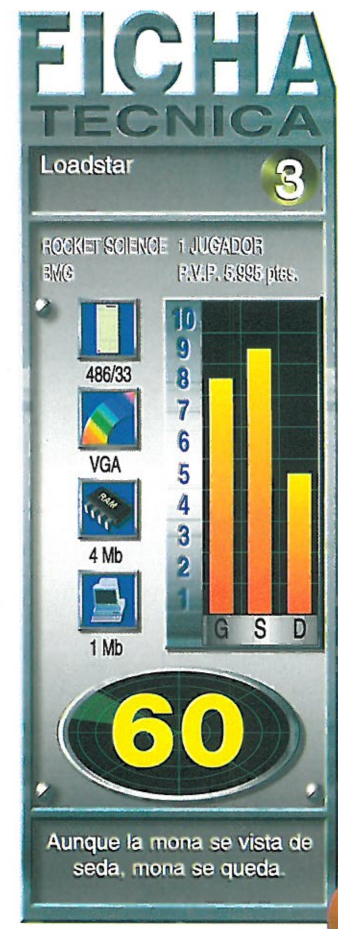
ALTERNATIVAS



FIRST ENCOUNTERS
Gametek•Proein, S.A.
Otra odisea espacial de muy diferente índole.



MEGARACE
Mindscape•Proein, S.A.
Una carrera de coches con vídeo de fondo "renderizado".









Un programa que esconde el encanto misterioso y extraño de esa bolita que sube y baja y se mete por todos los rincones. Es Tilt!, la tercera y definitiva dimensión de los *Pinball*.

Los *pinball* se "quejan" si se les mueve mucho, y ya se sabe... Se acabó la partida. Los aficionados a este tipo de juegos ya habéis tenido oportunidad de disfrutar en el PC de algunos programas de este tipo con buena calidad. En vista de la variedad existente, seguro que pensaréis que el actual es uno más. Sin embargo, nada más lejos de la verdad. De hecho, la calidad que posee lo hace aparecer como uno de los mejores, si no el mejor de los existentes. Dejándonos de "rollos", lo mejor es pasar a explicar el porqué de lo que digo.

Al empezar el juego aparecen varias opciones. La que más llama la atención es la que define la resolución y el tipo de los gráficos. Puedes seleccionar resoluciones de 320x200, 640x480 y 800x600. El tamaño de los gráficos no es ninguna novedad, pues ya ha sido presentado por muchos otros programas; lo novedoso es su presentación.





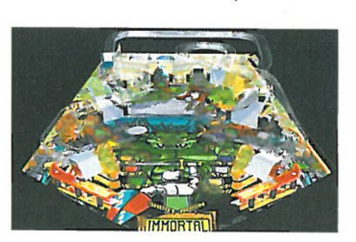
Como indica el título americano del juego, **Hyper 3D Pinball**, las tres dimensiones son una de sus principales bazas. Dependiendo de la resolución seleccionada, podrás elegir entre una vista 3D con *scroll,* otra 2D, y una última 3D a pantalla completa. Si estas posibilidades no te parecen espectaculares, seguramente cambiarás de opinión al ver algunas de las pantallas del juego. Sobre todo resaltan las vistas en tres dimensiones. La sensación es la de estar ante un *pinball* de verdad.

Además, los gráficos con los que están realizados cada uno de los *pinball* que componen el juego tienen un gran detalle. Sin ser muy espectaculares, resultan bastante agradables y cumplen muy bien su cometido. Como complemento, la variedad de los tableros es grande. Se puede elegir entre seis posibles máquinas: *Fun Fair*, *The Monster*, *Gangster*, *Star Quest*, *Myst & Magic* y *Roadking*. A esto tienes que añadir las tres vistas distintas que hay por cada tablero.

La complejidad, tanto gráfica como de diseño, de los elementos de cada máquina se asemeja a la de otros programas del mismo género. Dispones de luces que están parpadeando continuamente, efectos visuales que "festejan" tus éxitos, etc.

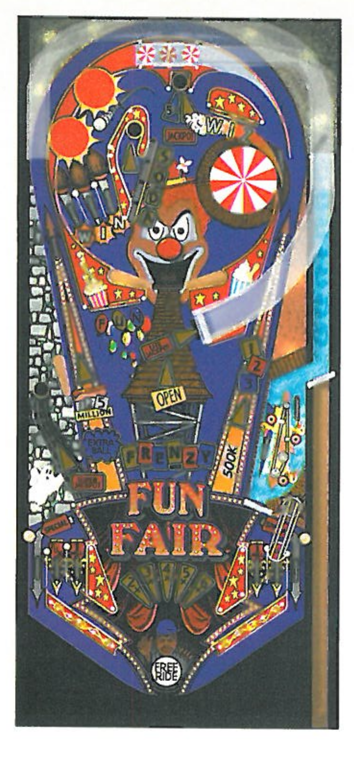
Por otra parte, el movimiento de los gráficos se produce sin ningún tipo de saltos. En estos programas, como es normal, los gráficos se mueven poco. Este es el caso de la bola y algunos elementos del *pinball.* En las vistas que realizan un *scroll*, lo hacen de forma muy suave. Además,



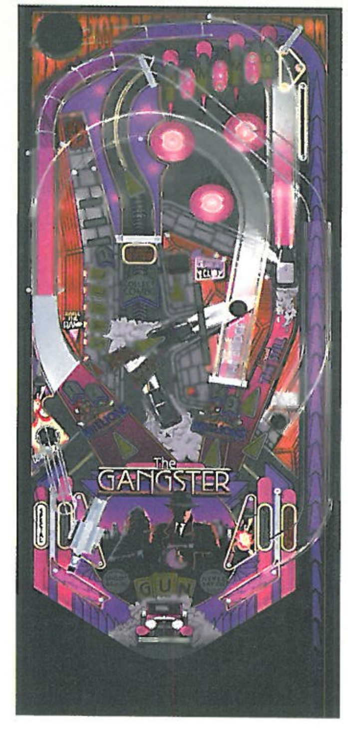












este movimiento no llega a desorientar como sucede con otros programas.

Un detalle que llama la atención es el comportamiento de la bola. Si has jugado con algún otro programa similar, verás que la bola no siempre rebota de forma natural. Unas veces los rebotes se producen con demasiada fuerza sin motivo aparente o parece que se ralentiza su movimiento al tocar alguna de las gomas. Sin embargo, en este programa la bola se comporta como si fuese real. Incluso los rebotes con las "palas" son muy realistas. De esta forma se puede parar, controlar y dirigir la bola de forma efectiva.

El programa posee además detalles que consiguen mejorar la calidad obtenida. Así, puedes ajustar diversos parámetros de los gráficos, como el contraste. Incluso si esto del *pinball* no es lo tuyo, existe una opción (*Safe mode*) que te permite disminuir la velocidad de la bola. De esta forma se supone que serás capaz de conseguir que la bola tarde menos en colarse por el agujero.

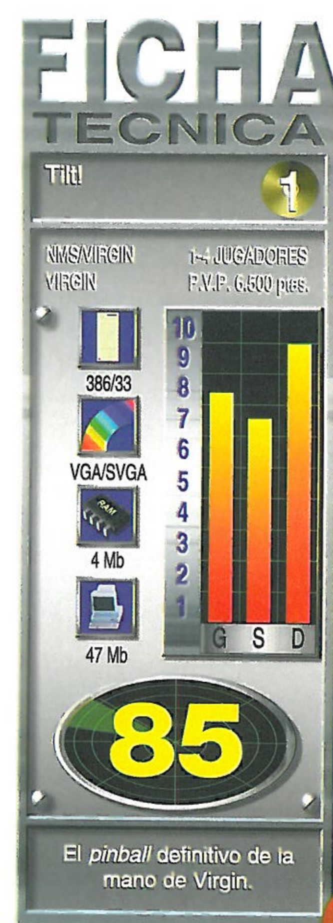


Por lo demás, el sonido del programa desmerece un poco la calidad general, pues es de lo más "normalito". Su variedad se limita a distintas melodías que aparecen durante el desarrollo y a algunos "minúsculos" ruiditos.

Una opción que siempre se agradece es la posibilidad de jugar varias personas. De esta manera la competencia resulta mayor y el juego se vuelve más interesante. En este caso pueden jugar hasta cuatro personas.

Como conclusión, se puede decir que estás ante un buen juego de *pinball*. Su realismo y su aspecto gráfico lo convierten en uno de los mejores programas en su género. Así que ya sabes, busca a algún amigo y demuéstrale quién es el mejor. Te aseguro que no te arrepentirás.

F. Resco



ALTERNATIVAS



PINBALL DREAMS
21st Century•Erbe
Clásico entre los clásicos de los *pinball* para PC.

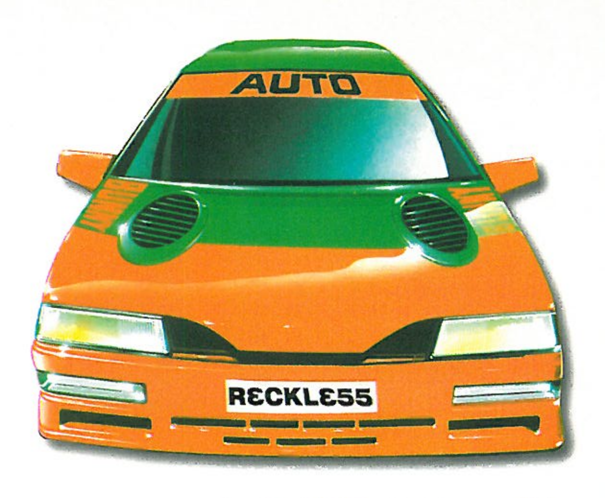


PINBALL ILLUSIONS
21st Century•Sin determinar
Próximo juego de los señores de 21st Century.



EXTREME PINBALL
Electronic Arts•Electronic Arts
Secuela del gran Epic Pinball de Epic Megagames.

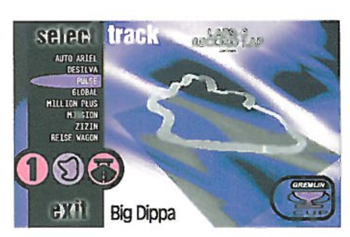
FATAL Racing



Otra posibilidad más para vivir en tu propia piel la emoción de la velocidad y el peligro. Esta vez, no sufrirás sólo pequeños choques en las carreras: son carreras de choques.











Los programas de carreras siempre os han apasionado. Quizá sea porque podéis disfrutar de la velocidad sin terminar con una multa o con los huesos rotos en un hospital. Por esta afición, han salido demasiados programas con este tema, por lo que las exigencias son muchas. **Fatal Racing** en sí no es malo, pero no sale bien parado ante las comparaciones.

Un aspecto que te llamará la atención son los gráficos: puedes visualizar las pantallas hasta en SVGA. Además, la presentación y el desarrollo del juego son espectaculares.

La cosa se estropea con el movimiento de los gráficos. Crean escenarios y coches con gran cantidad de polígonos, consiguiendo imágenes muy vistosas. A los aficionados a las consolas esta técnica, habitual en éstas, les resultará conocida. Pero mover tantos polígonos en un PC requiere gran potencia de cálculo. Con un 486 no va muy allá (equipo mínimo), pero incluso con un Pentium a veces el movimiento no es lo suficientemente fluido. Siempre puedes reducir el tamaño de la pantalla o jugar en VGA. Pero de esta manera el programa no resulta tan atractivo.

El desarrollo es interesante; debes ganar la carrera y echar de la carretera al mayor número de coches. Y no creas que es fácil (a no ser que elijas el modo llamado *girlie).*

Una docena de bandas sonoras digitales de calidad aceptable amenizan el juego. Los datos del juego ocupan poco más de 30 MB; en el resto del CD, casi lleno, no hay más que música.

Si te cansas de luchar contra el ordenador, tienes dos posibilidades: dos jugadores y juego en red. En la primera se divide la pantalla horizontalmente. El único defecto está en el movimiento, pues a veces se produce "a saltos". La segunda opción admite hasta 16 personas en red.

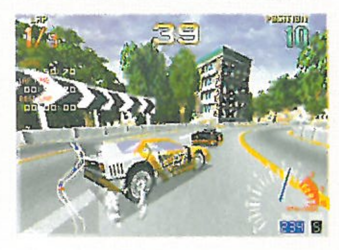
F. Resco



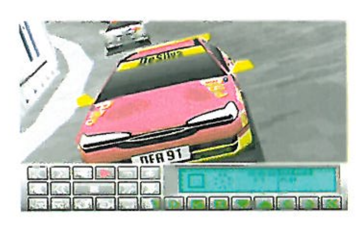
ALTERNATIVAS



THE NEED FOR SPEED
EA Sports•Electronic Arts
El simulador más realista, gracias a sus gráficos Super VGA.



SCREAMER
Graffiti•Virgin
Un gran juego de coches programado en Italia.





The Machines

La televisión ha logrado traspasar la frontera del tiempo, contra todas las espectativas; ahora ha dejado de lado a los humanos y se dedica a martirizar androides.



Tiempo ha hubo un juego llamado *Gauntlet*. Quizá ni te suena. Tenías que ir por un laberinto matando a todo bicho viviente.

Pues bien, los programadores de Merit Studios, en un alarde de imaginación y originalidad, retoman ese argumento para este "nuevo" programa. Se trata no sólo de un argumento manido, sino que viene acompañado de unos gráficos más bien dignos de los albores del PC.

El juego te sitúa en un futuro en el que las empresas mandan *robots* a los concursos televisivos para aumentar su popularidad. En uno de ellos, estos ingenios han de irse abriendo camino a través de variados tipos de enemigos. Unos son estáticos, otros te persiguen, algunos incluso disparan, pero todos saben complicarte la vida a las mil maravillas.

Al cambiar de nivel, amplías tu *robot* con todo tipo de dispositivos. Para conseguir dinero, en el mapa del nivel hay pequeñas cantidades que recoges al pasar; también puedes apostar por tu *robot*. Entre niveles reparas tu guerrero y le aplicas las ampliaciones pertinentes.

Si quieres jugar contra un amigo, la pantalla aparece dividida en dos zonas de juego, con uno de los jugadores en cada una de ellas. Estos dos *robots* se pueden disparar mutuamente, e incluso llegar a matarse. Entre varios jugadores también se puede jugar de manera alternada, uno cada vez, pero pierde jugabilidad.





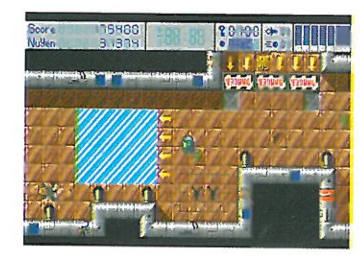
La dificultad del juego no es elevada: pasas muchos niveles en las primeras partidas y puedes grabar tus avances.

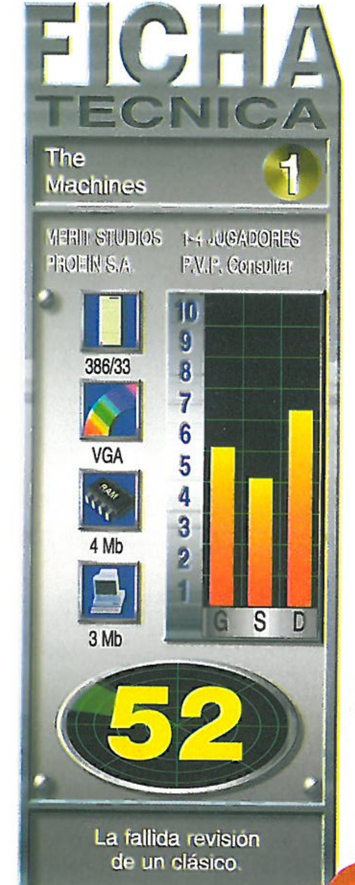
Los gráficos son la simplicidad llevada a razón de ser. Francamente, recuerda a los juegos de 8 *bits*, con tan sólo dos o tres gráficos para el movimiento de cada uno de los enemigos. Los decorados no desentonan: son cuadraditos con paredes que limitan el área de juego. El sonido no desmerece, pero no tiene "ni chicha ni limoná".

Si en su día te gustó *Gauntlet*, quizá te diviertas con esta nueva revisión, que te trasladará a aquellos tiempos, en todos los aspectos.

A. Vegas







ALTERNATIVAS

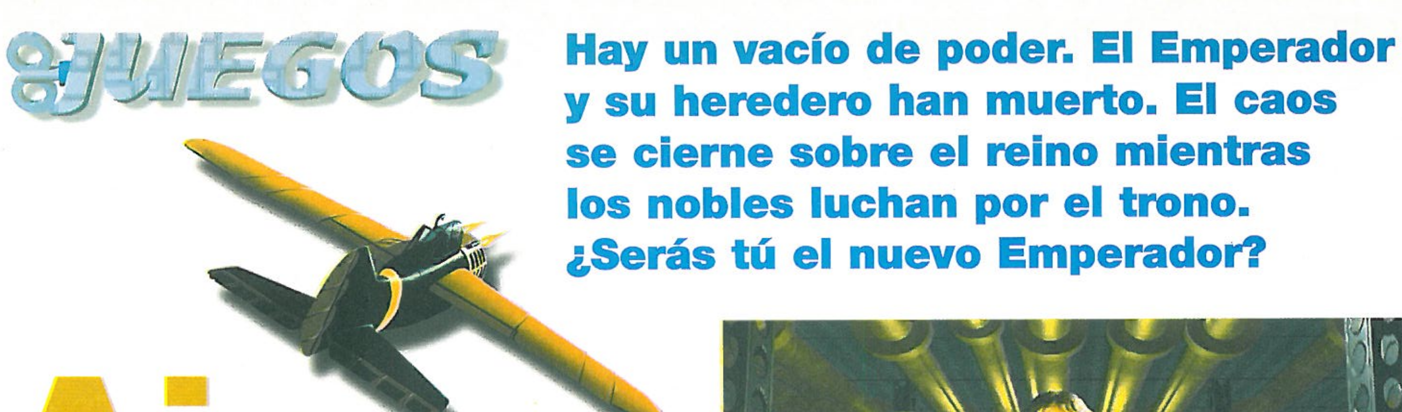


BOPPIN
Apogee•Friendware
Otra buena idea con gráficos pequeños.



MICROMACHINES
Apogee•Friendware
Máquina total en este juego de Apogee.

Hay un vacío de poder. El Emperador y su heredero han muerto. El caos se cierne sobre el reino mientras los nobles luchan por el trono. ¿Serás tú el nuevo Emperador?



Air Power

Aunque a primera vista parece que estás ante un simulador más, rápidamente cambiarás de idea, con sólo ver quién ha hecho el juego. Con sus anteriores simuladores de vuelo (*Overlord* y *Dawn Patrol*), Rowan se ha hecho un sitio entre este tipo de programas. Mientras el primero estaba ambientado en la Segunda Guerra Mundial y el segundo en la Primera, **Air Power** es una fusión de ambas.

La ambientación es muy buena. Los aparatos que ponen a tu disposición son una mezcla de aviones de ambas Guerras Mundiales. Eso sí, el armamento es moderno.

No sólo tienes que volar y atacar objetivos: posee una gran parte de estrategia. El control total sobre las actividades es tuyo. El mundo disponible consta de alrededor de 100 países que conquistar. Puedes usar la diplomacia o la fuerza. En este último caso diseñas la composición de las unidades que atacarán la ciudad, el número de aviones, etc. Cuando atacas una ciudad te metes dentro de la cabina de uno de los aviones atacantes. También tomas parte en el ataque.

Los gráficos son de calidad. Las escenas propias de la simulación no impresionan mucho por su reducido tamaño.

Existen bastantes detalles que indican el cuidado con que se han realizado los gráficos. El degradado que se produce al ver objetos en la distancia está muy bien conseguido, así como las texturas que recubren los objetos.

Dado que los gráficos pueden verse en SVGA, su calidad, si no se tiene un equipo potente, se verá afectada. En determinadas ocasiones, por ejemplo cuando hay muchos enemigos, los movimientos del avión se producen "a saltos".

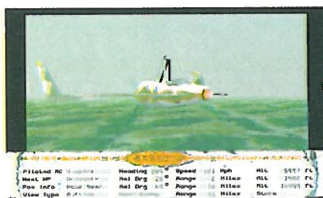
El sonido no resalta. El CD tiene pistas de audio desaprovechadas. Prácticamente sólo se usan para reproducir los avisos que recibes por parte de tus consejeros o pilotos. La música, aunque en algunos momentos es interesante, no destaca.

Si te gustan los simuladores o eres un fanático de los juegos de estrategia, con este programa podrás disfrutar ampliamente de ambos aspectos. Ojalá siga Rowan haciendo programas así.

F. Resco

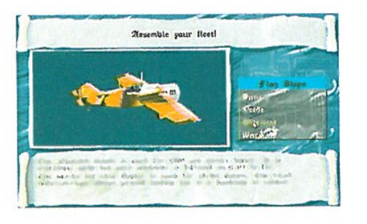












FICHA TECNICA

Air Power — 1

ROWAN / MINDSCAPE — 1 JUGADOR — P.V.P. 7.495 ptas.

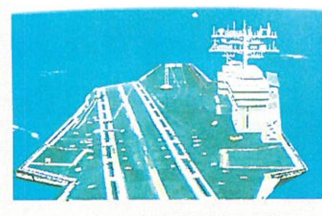
486 · VGA/SVGA · 8 Mb · 20 Mb

G S D

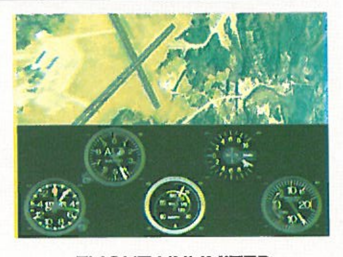
80

Otro magnífico simulador de Rowan Software.

ALTERNATIVAS



US NAVY FIGHTERS
Electronic Arts•Electronic Arts
El simulador bélico por excelencia, ahora con continuación.



FLIGHT UNLIMITED
Looking Glass•Erbe
Gráficos espectaculares para un simulador de vuelo acrobático.

STEEL Panthers

El tanque, toneladas de acero que liman la tierra, es el amo del campo de batalla. Ha llegado el momento de dirigir un ataque con estos monstruos inanimados.

La empresa con mayor bagaje en el campo de los simuladores estratégicos para ordenador, SSI, vuelve a la carga. Lo que diferencia esta nueva simulación del resto es el lugar desde el que seguirás la batalla: los tanques, apoyados por la infantería y la aviación.

Como es ya clásico en los programas de este tipo, puedes jugar en un escenario suelto, en el que se desarrolla una batalla fuera del contexto general de la guerra. En estos escenarios coges experiencia y conocimientos, necesarios para llevar a tus tropas a la victoria cuando te enfrasques en una campaña completa. En ésta, debes comenzar por comprar los efectivos que vas a necesitar. Tanto las campañas como los escenarios se desarrollan en dos frentes distintos, la costa oeste del Pacífico y Europa, durante la Segunda Guerra Mundial.

El campo de juego está organizado en hexágonos, en cada uno de los cuales puedes albergar una unidad. Cada hexágono tienen sus características propias (coste de movimiento al desplazarte por ellos, capacidad de camuflaje del enemigo y factor de protección de la unidad). Puedes ver el terreno desde un punto de vista alejado u otro más cercano, merced a los diferentes niveles de *zoom* que te proporciona el juego.

Incluido en el paquete, hay un editor de terrenos y escenarios de combate, con el cual puedes crear todos los "mapeados" que te apetezcan, poniendo el grado de dificultad más adecuado a tus conocimientos tácticos. Al crear estos escenarios para la batalla, seleccionarás todos los factores que intervendrán en ella, como fecha, tiempo atmosférico o unidades que van a integrar cada una de las fuerzas de combate.





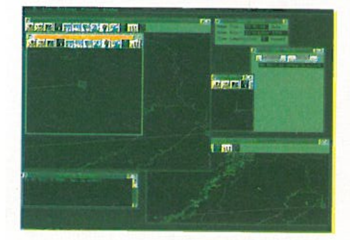
Si te gusta jugar contra otra persona, para ver quién dirige mejor sus tropas, puedes jugar por correo electrónico. Así, al dar las órdenes a tus unidades, grabas la partida en un fichero especial que proteges con una palabra de acceso, y envías este archivo a tu contrincante, para que lo cargue en su ordenador y así pueda dar las órdenes oportunas a sus propias tropas.

A. VEGAS





ALTERNATIVAS



HARPOON 2 CD
Three Sixty Pacific•Proein, S.A.
Un simulador estratégico de lo más realista.



PERFECT GENERAL II
QQP•Electronic Arts
Conviértete en el general que todos quisieran ser.



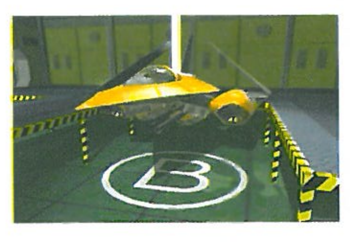
En la historia del software lúdico, los "matamarcianos" han sido un recurso habitual de las casas programadoras. DDM se une a esta política con su nuevo lanzamiento: Delvion.



Delvion
Star Interceptor

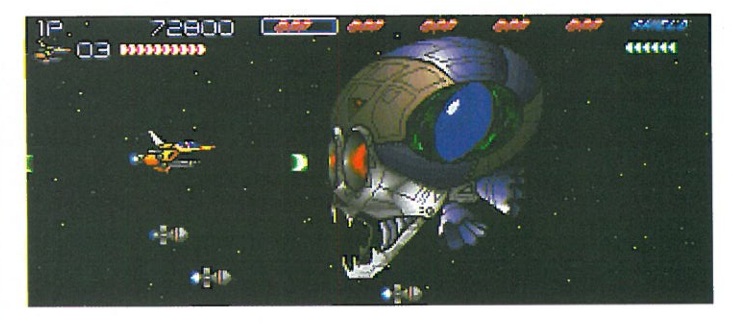






Durante muchos años, los juegos de "navecitas" fueron los auténticos dominadores del mercado de la máquinas recreativas y de los PCs y consolas. Con el paso del tiempo, los programadores olvidaron de estos juegos. Los amantes de los "matamarcianos" estamos de suerte, pues DDM nos devuelve a este fascinante mundo con **Delvion** , recordándonos clásicos como *Baal* o *R-Type*.

Tu objetivo es avanzar horizontalmente (a veces multidireccionalmente) eliminando el máximo de enemigos mientras recoges las ayudas que éstos dejan en la pantalla. Al final de cada fase debes enfrentarte a un enemigo mayor, que una vez derrotado te permitirá acceder al siguiente nivel. El juego tiene 10 fases, tras las cuales habrás conseguido el gran reto: mantenerte con vida tras la dura batalla.



El programa te ofrece varias posibilidades: opción dos jugadores (secuencialmente); dificultad ajustable; manejo con teclado o *keypad*. El control de la nave es sencillo y no necesita múltiples teclas. La dificultad es progresiva con los niveles, si bien llega un momento en que se hace bastante elevada.

A nivel gráfico, el programa cumple con creces lo esperado en un arcade. Los *sprites* son de tamaño normal, y el movimiento y el *scroll* de pantalla son muy suaves. En los primeros niveles, los paisajes de fondo son algo simples, pero con el paso de las fases descubrirás que mejoran en complejidad y colorido. Destacan las animaciones 3D de la presentación y los gráficos de las armas y personajes.

La banda sonora es su punto débil. Se echan en falta efectos sonoros mejores.

A. J. Novillo



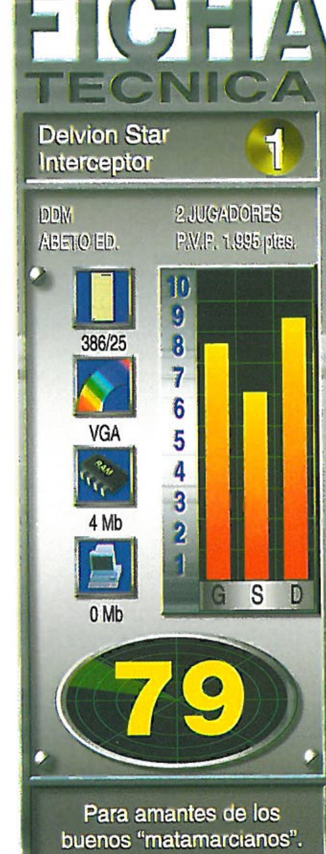
ALTERNATIVAS



TRAUMA
Noria Works•Friendware
Otro arcade patrio, pero con *scroll* vertical.



RAPTOR
Apogee•Friendware
El rey de reyes de los arcades "matamarcianos" en PC.



VIRTUAL Tennis

Ya pueden temblar Pete Sampras y André Agassi. No van a ser reyes de este reino por mucho tiempo. Gracias al último programa de DDM, llegan los mejores tenistas virtuales dispuestos a arrebatarles el trono mundial.

Siguiendo la línea marcada por las producciones precedentes de la casa, como el programa *PC Liga*, el deporte sigue siendo uno de los punto fuertes de esta joven y prometedora compañía nacional. En este caso, se trata de un deporte tan de moda por los últimos éxitos nacionales: el tenis. No podía ser menos: este deporte no podía escapar de nuestras pantallas.

Este juego une características comunes a clásicos como *Pro Tennis Tour* o *International Tennis* con ideas innovadoras. El precio, por lo demás, es muy reducido, comparado con juegos parecidos.

La acción del programa se desarrolla en torno a dos opciones fundamentales: el modo torneo y el modo temporada. En el primer caso, podrás acceder, bien en dobles o bien como jugador individual, sólo a uno de los cuatro grandes torneos del Grand Slam: Roland Garros, Wimbledon, Open Australia y Open USA.

RECOMENDADO

En la segunda de las posibilidades que te ofrecen los programadores, participas en los cuatro torneos (en todos y cada uno de ellos) mencionados más arriba.

Es interesante en este punto destacar una novedosa posibilidad: pueden jugar hasta ocho jugadores en un mismo torneo, siempre y cuando se encuentren todos ellos conectados en red, así como dos jugadores mediante un módem o una conexión serie. Por último, existe también una tercera opción para ver un partido en el que el ordenador toma el control de ambos contendientes. Como ves, lo tienes todo servido.

El manejo del programa es extremadamente simple. Apenas tardarás unos minutos en aprender su mecanismo. Pese a esto, hubiera sido agradable encontrar una opción de entrenamiento para adecuarse al modo de juego de una manera más cómoda todavía.

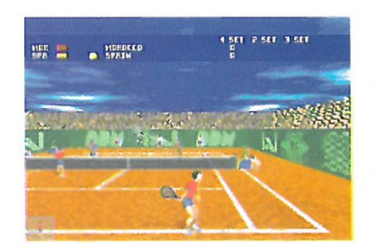
Agradecerás especialmente, por lo demás, la opción de juego que te permite tener una ayuda en el programa; esto es, una línea discontinua que te indica la trayectoria aproximada que va a tener la bola. Esta característica facilita enormemente el juego.

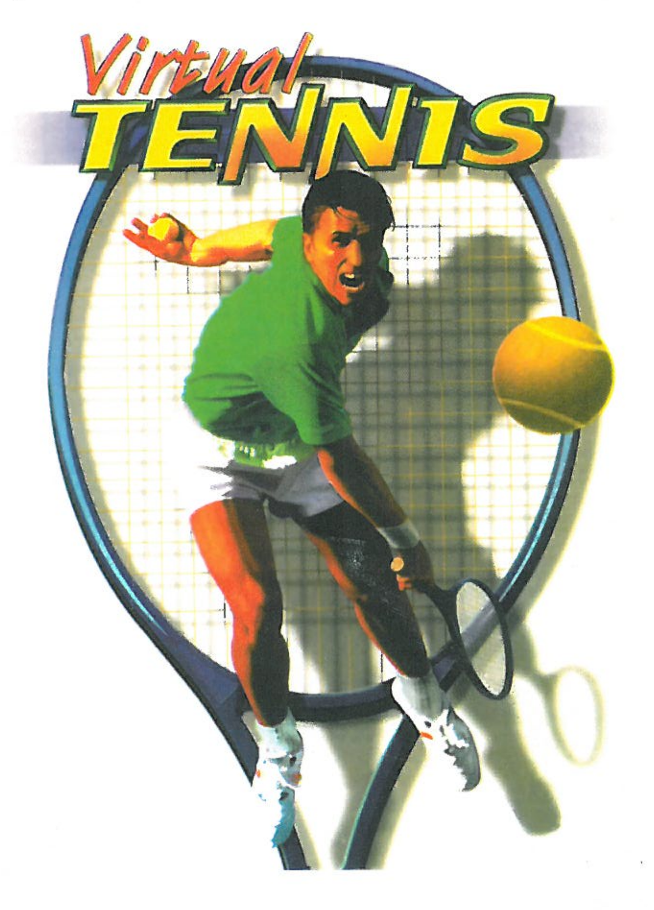
La disponibilidad de movimientos es total: puedes realizar prácticamente cualquier golpe posible para un jugador real, desde reveses, voleas, *smashes* o dejadas. El conjunto que rodea todo el programa está muy bien recreado. Destaca, por ejemplo, la interpretación del himno nacional del país de cada jugador, momento en el que aparece la bandera correspondiente hondeando al viento. Otros ejemplos de esta detallada ambien-

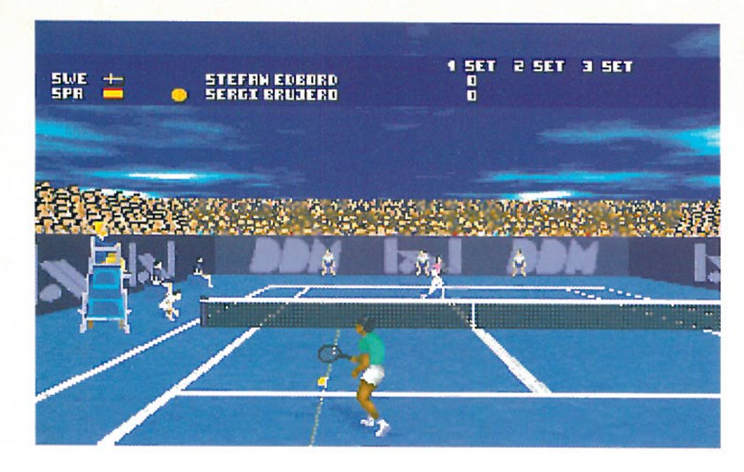


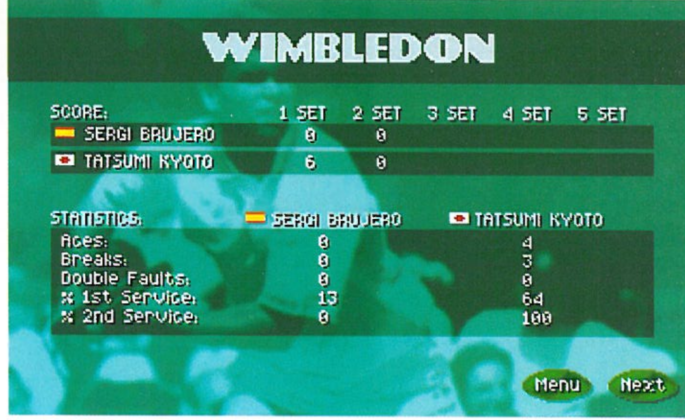












tación es la presencia de jueces de pista, recoge pelotas y de un público muy bullicioso.

Si nos adentramos más en los aspectos técnicos, podremos observar un programa muy completo, correcto en todos sus aspectos, lo que ayuda a crear una simulación muy real. Los aspectos gráficos están bastante cuidados y, como decíamos, repletos de detalles tan singulares como la realización del cielo, con nubes dinámicas implementadas mediante fractales para dar una impresión más realista. Cabe resaltar también la excelente realización de las texturas de las diversas pistas donde se desarrolla el juego: cemento, hierba, tierra batida y moqueta. Otro acierto es el modo en aparece la sombra: varía según la iluminación, dando un realismo hasta el momento poco habitual. La única pega que se le puede encontrar a los gráficos es que están realizados en baja resolución. Hubiera sido muy interesante tener una opción para la alta resolución, pues los detalles del contrincante no son excesivamente nítidos en el modo que han utilizado.

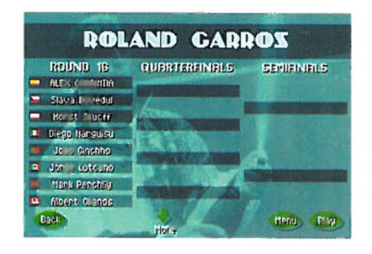
El movimiento es suave y la implementación del mismo en los jugadores es bastante correcta, simulando adecuadamente el que realizan los deportistas reales. Además, en determinadas jugadas, aparecen animaciones "renderizadas" de gran calidad que le dan cierta chispa al programa.

El sonido es bastante bueno, destacando especialmente los mencionados himnos nacionales y las voces digitalizadas del juez de silla y del público durante el encuentro. Quizá el punto más flojo sean las melodías que acompañan a los menúes, pues pecan de repetitivas y monótonas.

Pese a la brillantez de los gráficos y el sonido, el punto realmente fuerte de este programa es su enorme jugabilidad, apoyada por supuesto en un manejo muy cómodo. Por una vez, te parecerá que realmente estás jugando al tenis, lo que conseguirá dejarte literalmente "enganchado" al monitor durante interminables horas, tratando de mejorar tu volea o perfeccionar tu saque para conseguir ser el número uno del mundo.

En fin, ya puedes practicar el tenis sin perder el aliento.

A. J. Novillo

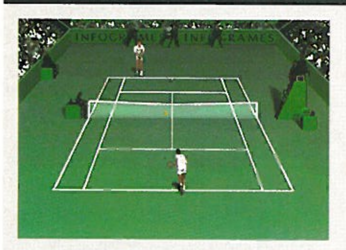




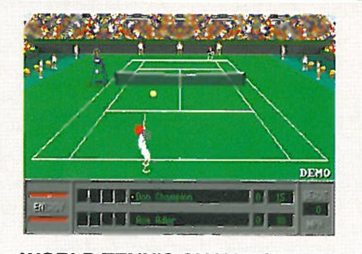




ALTERNATIVAS



INT. TENNIS OPEN
Philips•Erbe
Tenistas digitales juegan los grandes torneos.

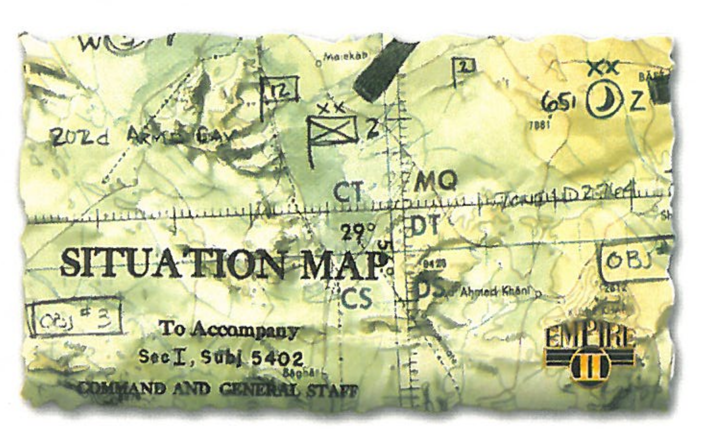


WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP
Electronic Arts•Descatalogado
Gráficos poligonales para un tenis ya muy antiguo.



PRO TENNIS TOUR II
UBI Soft•UBI Soft
Un juego con grandes tenistas en una pista pequeña.

El afán de formar un imperio inquebrantable ha sido uno de los grandes móviles de la historia de la Humanidad. Si es uno de tus deseos, por fin puedes saciarlo.

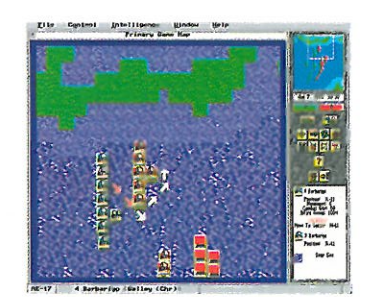


Empire 2: The Art of War

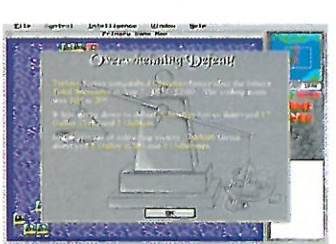
El problema de la mayor parte de los programas de estrategia, sobre todo de los así llamados *war games*, ha sido desde siempre la baja calidad de sus gráficos y la complejidad en el manejo del juego. Este último aspecto se debe a la gran cantidad de datos que son necesarios para realizar con éxito hasta el más mínimo ataque. Necesitas conocer moral, armamento, defensas, movimientos posibles y así un largo etcétera. Como añadidura, existían multitud de órdenes posibles.

Empire 2 carece de esta dificultad. El manejo de las unidades es muy sencillo. Con poco más de media docena de órdenes manejas todos los aspectos del juego. Esto tiene una "pega": no controlas todos los aspectos del combate que desearías. Eso sí, puedes modificar en la práctica todas las condiciones iniciales de cada unidad y terreno.

Para este último cometido dispones de un editor/generador de campañas bastante completo. Puedes modificar el mapa, la tecnología de los contendientes y los escenarios (que abarcan prácticamente todas las épocas de la historia) de la campaña. Te encontrarás luchando en la antigua Grecia, en la Edad Media, el las Guerras Mundiales, etc.









Para no faltar a la costumbre, los gráficos son uno de los peores puntos. Los escenarios y mapas no son una maravilla, pero están hechos con bastante detalle, pero las "fichas" que representan a las unidades son muy simples. A pesar de todo, cumplen su cometido.

En cuanto al sonido, es casi inexistente: de vez en cuando hay alguna que otra explosión y otros ruidos. La música que acompaña al juego, no es mala pero resulta repetitiva.

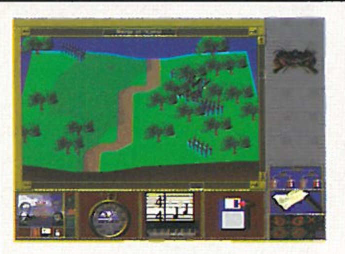
Un aspecto que en este tipo de juegos tiene importancia es la posibilidad de que participen varios jugadores. En el programa, como es normal, puedes jugar en red o por módem. En ambos casos, además de la posibilidad de jugar secuencialmente, podéis hacerlo de forma paralela. Es decir, realizáis la ejecución de las órdenes al mismo tiempo. Este modo requiere mayor previsión. Si no, corres el riesgo de que, al disparar a una unidad enemiga, ésta ya no se encuentre en la zona a la que estés apuntando.

En definitiva, un juego que por su sencillez y adictividad hará las delicias de muchos novatos. Lástima que su apariencia gráfica no sea mejor.

F. RESCO



ALTERNATIVAS



CIVIL WAR
Empire•Arcadia
La Guerra de Secesión norteamericana en tu Pc.



FRONT LINES
Mindscape•Proein, S.A.
Batallas actuales con armas ultramodernas.

The Skins Game AT BIGHORN

El golfista está a medio metro del hoyo. Mientras se decide a golpear la bola, el público permanece expectante. De pronto el palo toma fuerza y... ¡la bola no entra!

Desde tiempos remotos, allá por los 8 *bits*, se han realizado muchos juegos sobre este deporte, pero pocos han dejado huella. Entre ellos, por ejemplo, *Links*, *PGA Tour Golf 96* y *Sensible Golf*.

Este programa de Interplay corre bajo Windows, con decorados y personajes digitalizados y secuencias de vídeo. Podéis jugar 4 personas e incluye opciones tan curiosas como la versión televisiva que permite hacer apuestas.

Por ahora, según lo contado, el juego parecería bueno y todo, pero ni mucho menos.

Los gráficos de los personajes, que, digitalizados, deberían ser dignos de ver, son... inefables. El gráfico del hombre, por ejemplo, tiene unas proporciones que llegan a lo grotesco. La mujer, por lo demás, está mejor realizada que su compañero.

En cuanto a los paisajes (sacados del campo de golf real), son sólo unas fotos fijas digitalizadas, con lo que te encuentras con dos grandes fallos. Al lanzar la bola (sin una foto por milímetro) el juego la manda a un número limitado de pantallas (normalmente tres: una buena y dos malas). Tendrás que repetir el golpe hasta que consigas dar uno bueno, al contrario de los grandes juegos de golf, en los que desde donde cae la bola continuas la partida. El segundo fallo es que la pelota queda impuesta al gráfico de una manera penosa.











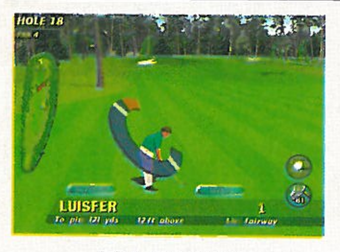
Las secuencias de vídeo, son unas típicas capturas a cuarto de pantalla.

El sonido del juego podía haber sido lo mejor, si no fuera porque se repite y no sorprende en absoluto.

Por último, exige 6 *megas* de disco duro o 26 con instalación completa.

V. SÁNCHEZ

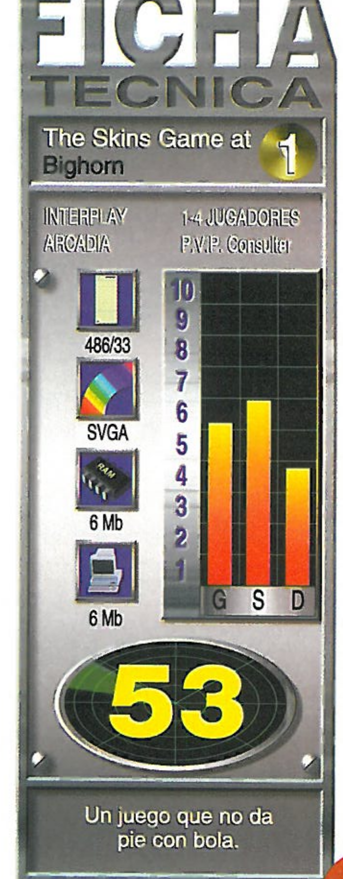
ALTERNATIVAS



PGA TOUR '96
EA Sports•Electronic Arts
Uno de los mejores juegos de golf de los últimos tiempos.



HOLE IN ONE
Gametek•Proein, S.A.
Otra aproximación al golf mediante diferente técnica.



Algún jugador impresionable, que tenga asco o temor a esos pequeños bichitos rosas que reptan lentamente y se meten por todas partes, no soportará este programa. Los demás lo pasaréis en grande.



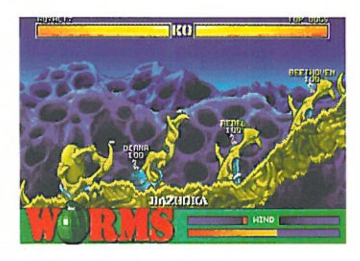
Worms

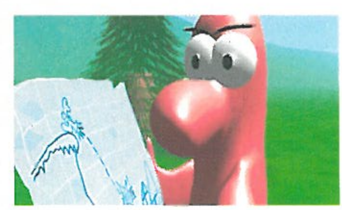




Parece otro clónico de los *Lemmings*; sin embargo, al profundizar en él ves que la semejanza es mínima. Es verdad que el tamaño de las pantallas y de los personajes es similar. Incluso los *worms* (gusanos) tienen un cierto parecido. Pero ahí acaba todo. Para empezar el objetivo es distinto: acabar con el equipo contrario.

Para ello, tienes bazucas, granadas, *uzi*, etc. Debes elegir en qué momento y cómo usar este armamento. Puedes "teletransportarte", construir un túnel, escalar, etc. Todos los camino llevan a la victoria.





Puedes modificar casi todos los parámetros del juego (tipo y cantidad de armamento, tiempo de que dispones, etc.).

Los gráficos del juego están son detallados, pero no muy espectaculares. Su calidad es lo peor del juego. Sólo las presentaciones a cada nivel son de calidad elevada.

Sin embargo, dicen que hay 4 billones de niveles. La razón es el generador de escenarios: desde unos elementos básicos construye el resto del decorado.

El sonido no desmerece el resultado global. La variedad de las melodías está garantizada: ocupan casi todo el CD. Además escuchas los ánimos o los quejidos de tus "chicos". Por supuesto también oirás explosiones y disparos.

Si te parece poco, prepárate. No puedes jugar en red, pero ya han prometido una segunda parte. Así mismo, ya están en preparación numerosas mejoras que actualizarán el programa.

Como puedes ver, este juego tiene características suficientes como para convertirse en uno de los éxitos más sonados de la temporada.

Sabe combinar características de otros juegos, pero sin olvidar la incorporación de diversas novedades. Sin embargo, el punto que más destaca es su capacidad de atrapar al aficionado.

No sé qué será, si la sencillez de concepción, la variedad o cualquier otra de sus ventajas, pero en cualquier caso te sentirás literalmente "pegado" a la pantalla.

F. Resco







ALTERNATIVAS



BALDIES
Gametek•Proein, S.A.
Unos enanos muy de curiosidad insaciable.



LEMMINGS 3D
Psygnosis•Electronic Arts
Los archiconocidos *lemmings* en su última aventura.

Actua SOCCER

Ya no queda apenas tiempo. Frente a ti no están más que la pelota y el portero. ¿Conseguirás ese gol que dará la vuelta al marcador?

Parece que Gremlin también se apunta a las series de programas deportivos con **Actua Sports Series**. En este caso te encuentras ante un programa de fútbol (*soccer*). Aunque este juego tiene algunos aspectos que mejorar, si los programas de la serie siguen por este camino, seguro que pronto alcanzarán el éxito.

Sabrás el porqué de esta afirmación cuando veas los gráficos del programa.
Mientras que el campo y las gradas se ha realizado mediante "mapeado", los jugadores se han hecho con polígonos que asemejan una forma humana. Digo asemejan porque a veces los jugadores parece como "si se partiesen en dos": realizan posturas que cualquier humano no sería capaz de realizar. Por lo demás la apariencia de los jugadores posee una calidad gráfica más que aceptable.

La sensación que se tiene al jugar es la de estar viendo la imagen tal como aparecería en la televisión. A este aspecto ayudan las distintas vistas posibles, pues dispones de bastantes ángulos de vista distintos. Además, algunas son muy originales, como cuando ves el campo en primera persona. Tienes la impresión de estar en la situación del jugador que lleva la pelota. Otra vista muy interesante es la que sigue el área donde se encuentra el balón como si fuera una cámara remota. En esta opción se consiguen posiblemente las imágenes más espectaculares. El resto de las perspectivas no presentan ninguna innovación, pues ya se han visto en otros programas. Por lo demás, muchas son bonitas pero inútiles. En la vista aérea, por ejemplo, con frecuencia resulta difícil descubrir dónde está el balón. Cuando te quieres dar cuenta, ya te lo han "birlado". El segundo problema surge con el *scroll* de las pantallas. Salvo en las dos o tres vistas fundamentales, el *scroll* se realiza de forma un tanto brusca, a saltos.





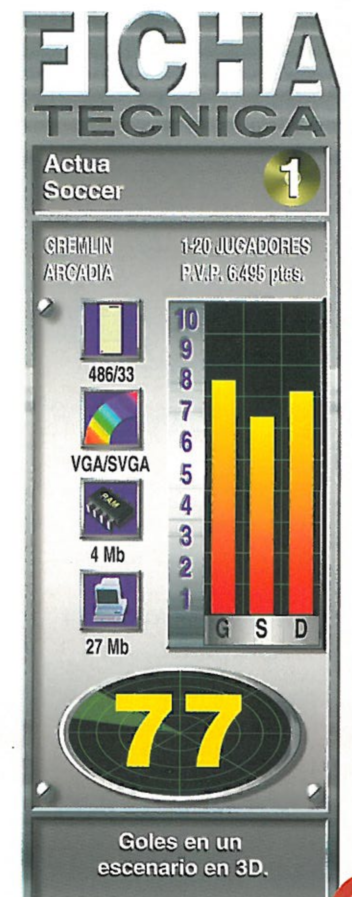


El sonido no destaca. Hay una melodía de fondo similar a las escuchadas en las máquinas recreativas. También hay un locutor que narra las incidencias del partido mediante voces digitalizadas. La verdad, si se tuviese que ganar la vida en la radio o televisión lo tendría claro. Prácticamente se limita a nombrar al jugador que lleva el balón.

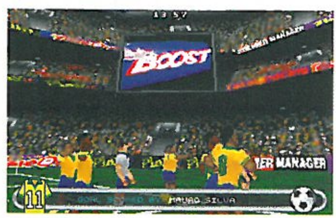
Sólo tienes dos posibilidades de acción: dar un pase o disparar a puerta.

El programa basa su posible éxito en la apariencia gráfica. Los aspectos restantes se han descuidado. Aún así, es un juego con el que pasarás muchos y buenos ratos.

F. Resco







ALTERNATIVAS



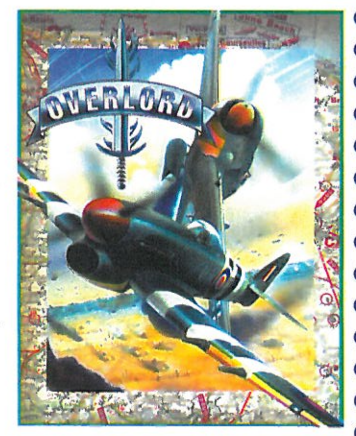
FIFA SOCCER '96
EA Sports•Electronic Arts
El mejor juego de fútbol de la historia.



ACTION SOCCER
Ubi Soft•Ubi Soft
Fútbol con comentarios en castellano y diversas perspectivas.

TODO A CIEN

OVERLORD



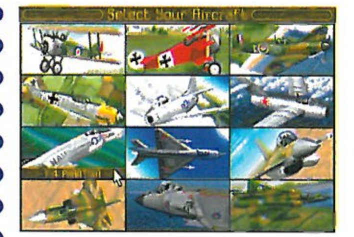
Aunque en su día fue anunciado a bombo y platillo, gracias a sus gráficos Super VGA, **Overlord** nunca destacó como un simulador especialmente brillante. Lo curioso es que ha mejorado con el tiempo: al mejorar notablemente la potencia de los ordenadores, también ha mejorado el rendimiento del programa al subir la velocidad del procesador y de la tarjeta gráfica.



Como un punto a su favor debemos destacar el elevado número de misiones. Si te gustan los simuladores de vuelo, **Overlord** no te desilusionará, pero si te acabas de iniciar en este género, la verdad es que quizá no sea el mejor para empezar.



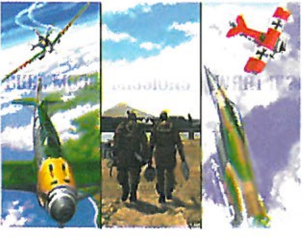
Distribuidor: VIRGIN
Precio: 1.990 Pesetas





DOGFIGHT

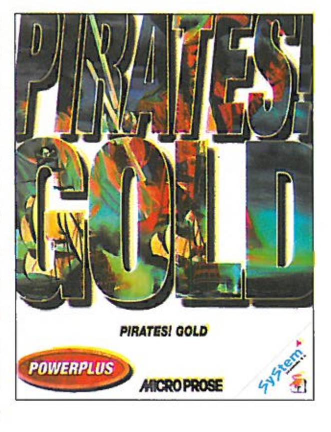
Con **Dogfight** podrás recorrer más de ochenta años de historia de la aviación con algunos de los aviones más famosos, pilotar biplanos de la Primera Guerra Mundial, o alguno de los más modernos cazas a reacción, etc.



Microprose realizó un gran trabajo con este programa que permitía recorrer la historia de la Guerra Aérea, permitiendo unir en un mismo combate aviones de muy diferentes épocas. Merece la pena.



Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 pesetas

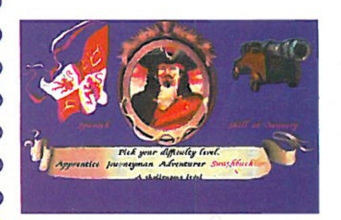


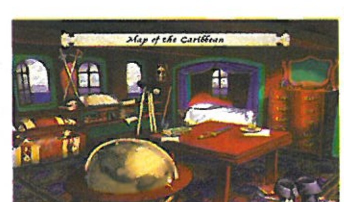
PIRATES GOLD

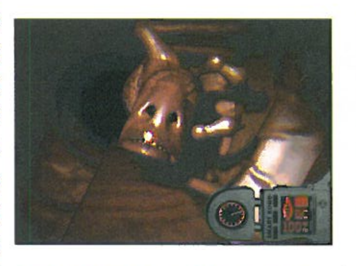
Si *Pirates* fue uno de los grandes éxitos de la mitad de la década de los ochenta, su *remake* de comienzos de los noventa introdujo mejoras sustanciales que lograron que Microprose consiguiera un mayor número de unidades vendidas. Sus nuevos gráficos Super VGA y un "motor" de juego mejor diseñado lograron superar un título que ya en su concepto era insuperable. Quizás ahora se haya quedado un poquito anticuado, pero aún así merece la pena.

Valoración 70

Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 pesetas



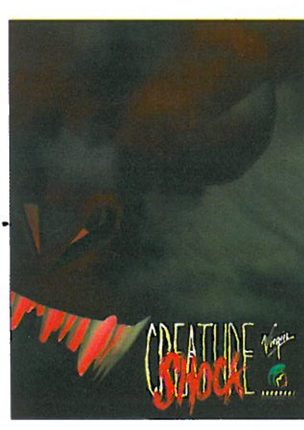






CREATURE SHOCK

Argonaut Software, compañía conocida por su trayectoria como creadora de juegos basados en "renderizaciones" y animaciones 3D (principalmente para consola), o el más reciente programa *FX Fighters*, consiguió con este título un gran éxito en su primer proyecto propio para PC, ya que aunque saliera bajo el sello de Virgin, la idea original partió del equipo. Un título de lo más recomendable.

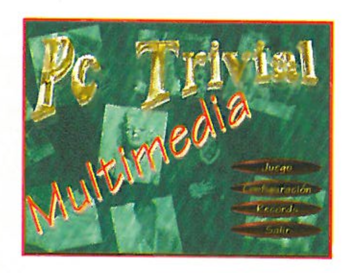


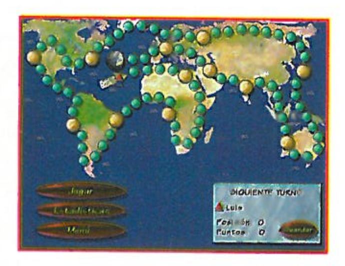


Distribuidor: VIRGIN
Precio: 1.990 Pesetas

4.700 PREGUNTAS











UNA VUELTA AL MUNDO PARA PONER A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS

620 IMAGENES
220 SONIDOS
60 VIDEOS
25 ANIMACIONES

HISTORIA
GEOGRAFIA
DEPORTES
MUSICA
OCIO
CULTURA
ACTUALIDAD
ZOOLOGIA
PINTURA
LITERATURA
CINE
ESPECTACULOS

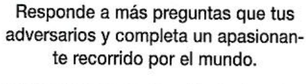
Las preguntas se complementan con vídeo, fotografía, o sonido.

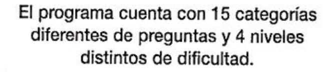
Responde a más preguntas que tus adversarios y completa un apasionante recorrido por el mundo.

Piensa tu respuesta y elígela de entre las opciones que el juego te propone.

El programa cuenta con 15 categorías diferentes de preguntas y 4 niveles distintos de dificultad.







¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO! POR SÓLO 2.495 PTAS

Solicita PC TRIVIAL enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ **PC TRIVIAL por 2.495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos..Domicilio..Población..

Provincia..C.P ....Fecha de nacimiento..Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso Teléfono ....

☐ Giro Postal nº..de fecha..

Tarjeta de crédito..VISA nº.. Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta................Nombre del titular, si es distinto..

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.

Pisa el acelerador: *Overdrive*

Nunca es tarde si tu intención es aumentar la velocidad de tu ordenador; en el horizonte de tu futuro próximo tienes estas dos posibilidades: un coprocesador matemático y un procesador *OverDrive*.

Si los ordenadores personales se han hecho con ese lugar difícil de conquistar de vuestro corazoncito, es porque son maleables. Es decir, se pueden transformar, ampliar, etc. Pero tienen una espina clavada y no se la pueden arrancar: la ampliación del microprocesador, el pie del que siempre ha cojeado este tipo de ordenador; por este aparentemente insalvable defecto, los PCs entraron en el superpoblado mundo de los necesitados.

Así pues, como consecuencia lógica de esa necesidad, han surgido el coprocesador y, sobre todo, el *OverDrive*. A uno de ellos tienes que acudir si quieres ampliar tu microprocesador. Pero, como siempre, no puedes hacerte a ciegas con uno de estos dispositivos. Antes tienes que saber "de qué van".

EL *OVERDRIVE*

A pesar de lo pomposo de su nombre o de lo extraño que te pueda sonar esta palabra inglesa, el conocido dispositivo *OverDrive* no es más que un microprocesador como otro cualquiera. Se diferencia de los procesadores que tienen introducidos los ordenadores por su capacidad para adaptarse a placas dotadas en un principio de un procesador inferior. Así que si ves escrito, por ejemplo, *OverDrive* DX2, no escondas la cabeza bajo el ala: se trata de un 486DX2 diseñado para funcionar en sistemas basados en Intel 486SX y DX.



Existen diversos tipos de Overdrive de Intel: el modelo DX4 eleva la velocidad a cerca de 80 Mhz en los procesadores de 33 y 50.

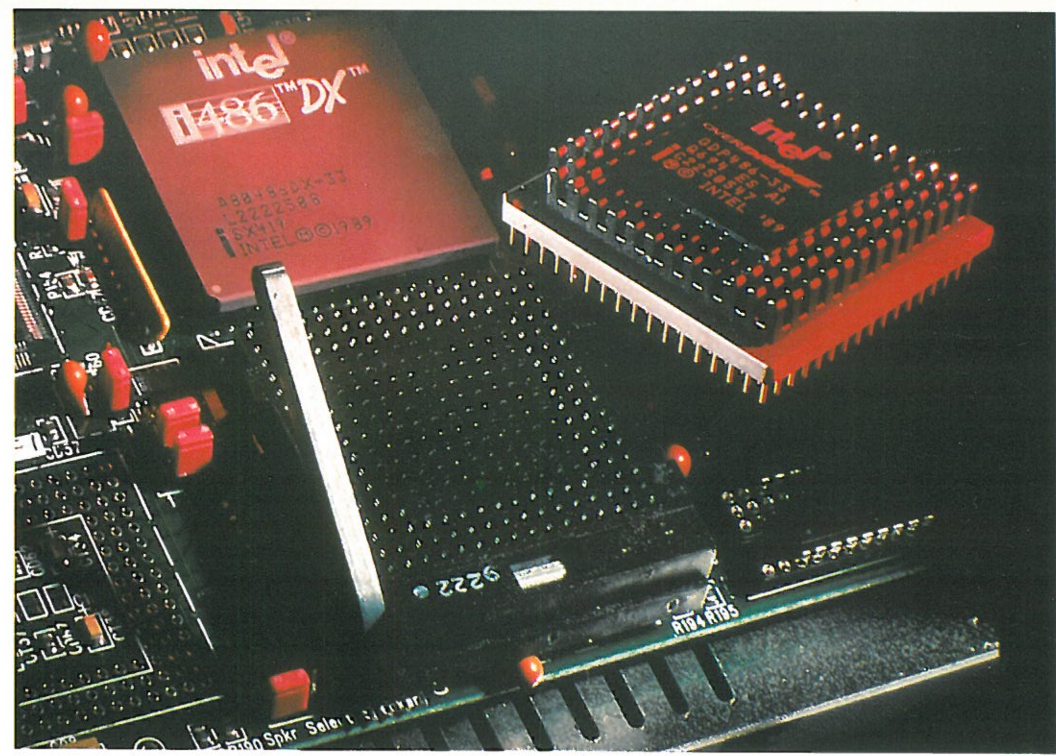
Por lo demás, en este momento existen en el mercado cuatro tipos de *OverDrive*: DX2, DX4, Pentium *OverDrive* y *OverDrive* para Pentium. Desde el momento en que instales un *micro OverDrive* en tu ordenador, verás instantáneamente aumentado el rendimiento en todas y cada una de las aplicaciones que ejecutes. En determinados casos, la mejora global puede llegar a alcanzar hasta más de un 70%. Parece mentira, pero es cierto. Esto se debe, más que nada, a que la frecuencia del reloj se ve duplicada (en el caso de los *OverDrive* DX2) y hasta triplicada (en el caso de los *OverDrive* DX4). Como puedes ver, el aumento de los *MegaHertzios* es más que considerable. Por otro lado, los *OverDrive* incorporan una memoria *caché* (de 8 y 16 Kb en los *OverDrive* arriba mencionados, respectivamente) que sirve para acelerar los accesos a las instrucciones, además de un coprocesador matemático, del que hablaremos en la página siguiente.

Entre vosotros, como por lo demás es lógico, el más conocido de los *OverDrive* es el Pentium. Y merece la fama que tiene; si los dos arriba mencionados no se limitan

más que a potenciar el rendimiento del (dentro de no demasiado tiempo anticuado) 486, aquél da un paso más e introduce la tecnología Pentium a los ordenadores i486. La estructura que incorpora este *OverDrive* es superescalar. Dicha estructura permite la ejecución de más de una instrucción por ciclo de reloj, posee 32 Kb de memoria *caché* interna y además se ejecuta a 2'5 veces la velocidad del bus del sistema.

El último *OverDrive* que hemos mencionado arriba, preparado para Pentium, lleva más allá las prestaciones de los sistemas basados en Pentium (tanto de 60 como de 66 Mhz). La mejora conseguida se calcula aproximadamente en un cincuenta por ciento de su capacidad.

Un par de apuntes técnicos antes de pasar al coprocesador matemático. Para instalar correctamente un *OverDrive* en la placa base, es conveniente que ésta esté provista de un zócalo ZIF (*Zero Insertion Force*). Por último, debido a la increíble velocidad de trabajo del *OverDrive*, es absolutamente imprescindible el uso de un ventilador disparador de calor para *micros*.



Las nuevas placas base (486 y Pentiums) te permiten colocar y sacar más fácilmente el procesador del zócalo en el que está introducido, gracias a los así llamados zócalos ZIF. Con éstos, tienes la posibilidad de retirar los *chips* utilizando la palanquita al uso que se encuentra en uno de sus laterales.

"Para conseguir mayor potencia en tu ordenador sin cambiarlo completamente, podrás adquirir un procesador *Overdrive* con muy buenos resultados."

EL COPROCESADOR MATEMÁTICO

Extensión de la arquitectura del propio microprocesador, su misión es realizar las operaciones matemáticas para acelerar los procesos de ejecución del ordenador. Como quizá hayas oído, los operandos se dividen en números enteros y números de coma flotante (más o menos, para que lo entiendas, como números decimales). Los primeros apenas ocupan memoria, pero por el contrario los números de coma flotante emplean mucha memoria, dada la precisión que precisan, valga la redundancia.



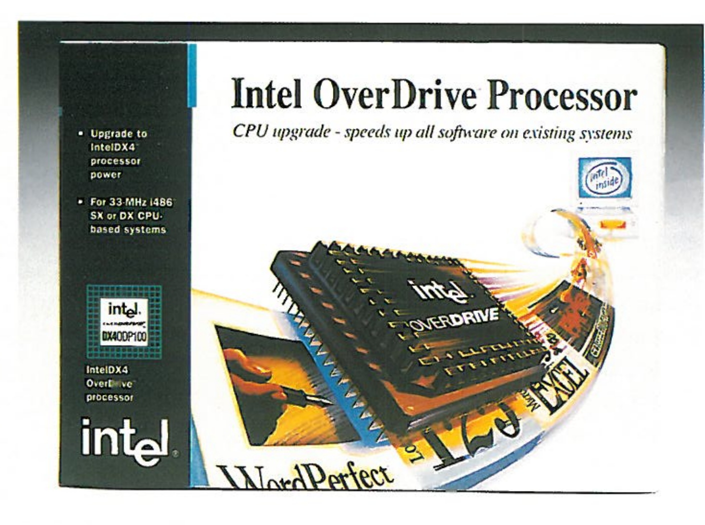
Si te pasas a Pentium, el *Overdrive* viene acompañado de un ventilador en su parte superior: la velocidad atrae altas temperaturas.

Cuando un procesador tiene que realizar una operación con números de coma flotante, está ocupado durante unos instantes y no puede realizar ninguna otra operación mientras tanto, bloqueando momentáneamente la ejecución del programa. Si las operaciones son muchas, puedes esperar sentado.

Aquí es donde el coprocesador matemático es verdaderamente útil. Realiza las fatídicas operaciones mientras el procesador continúa ejecutando el programa. Por supuesto, los cambios los notarás en hojas de cálculo, programas de CAD y otras aplicaciones para tratamiento de gráficos, pero no en procesadores de texto.

Para acabar, no tengo más que informarte de las partes que componen el coprocesador: la unidad de coma flotante, la unidad de control de datos y el control de bus.

S. Cabrera



En el paquete que acompaña al nuevo procesador, encontrarás una palanca muy útil que sirve para retirar sin peligro el antiguo.



Dispositivos de entrada: EL *JOYSTICK*

En este número aprenderás a cómo controlar el movimiento de un objeto por medio del *joystick*, ese dispositivo que acompaña a los PCs casi desde su aparición. Con el *joystick* podrás controlar más cómodamente tus juegos.

El *joystick* es, sin duda, el dispositivo de control de juegos por excelencia, aquél que se creó exclusivamente para su manejo. Sin embargo, es también uno de los periféricos más antiguo. Por lo demás, debido a esto está un poco atrasado, ya que a diferencia de los *joysticks* para otros ordenadores, en el PC el *joystick* por definición es analógico. Esto significa que a través de la palanca del *joystick* se recibe un abanico de valores tanto en sus coordenadas "x" como en sus coordenadas "y" en vez de valores discreto en los *joysticks* digitales, que para cada dirección establecen un valor único. Por este motivo, el *joystick* de PC se parece mas a un ratón que a un *joystick*, y fue por ello también utilizado en los orígenes del PC en lugar del ratón.

¿CÓMO CONECTAR UN *JOYSTICK* AL PC?

Para conectar un *Joystick* al ordenador debes tener 2 cosas:

-Un puerto para el *Joystick*.

-Un *Joystick*.

Los puertos de *joystick* de PC son distintos a los de todos los demás ordenadores. Se componen de un conector CANNON D-15; a simple vista te pueden parecer demasiados pines para un *Joystick* (sólo para representar izquierda, derecha, botón 1, botón 2), y sin embargo en un único conector de *joystick* están los dos *joysticks* el 1 y el 2.

Actualmente existe una gran cantidad de *joysticks* en el mercado, tanto digitales como analógicos. Estos últimos son los mas precisos, pero los digitales sin embargo han cobrado gran actualidad debido a la aparición del *paddle,* donación de las omnipotentes consolas de videojuegos al pobre PC.

¿CÓMO FUNCIONAN LOS *JOYSTICKS* EN EL PC?

Funcionan de la siguiente forma:

- En cada eje del *joystick* existe un potenciómetro conectado a él, de tal forma que cuando se mueve el *joystick* a lo largo del eje "x" o del eje "y", la resistencia del potenciómetro varía.

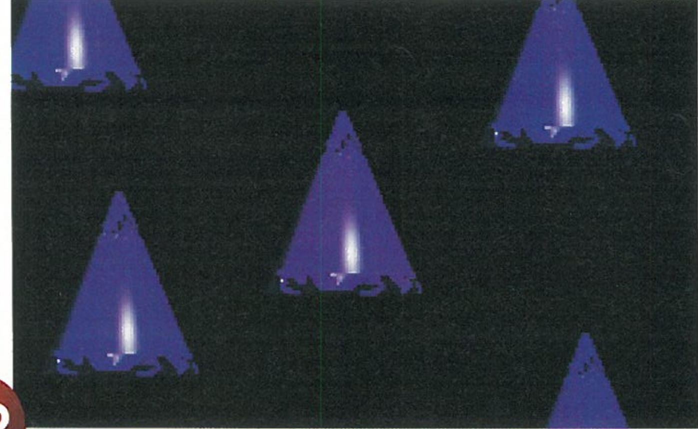
- El mencionado potenciómetro se usa junto con un condensador, para crear un circuito de carga.

- Como quizá sepas por la electrónica elemental, si aplicas un voltaje a un simple circuito con una resistencia y un condensador en serie, el condensador se cargar rápida o lentamente dependiendo de la resistencia y del voltaje aplicado.

- El voltaje del condensador cargado es comparado con un valor preestablecido. Cuando alcanza dicho valor, el sistema activa un *flag* o bandera (es decir pone un *bit* a 1).

- El tiempo que esto tarda es proporcional a la resistencia, la cual es a su vez proporcional a la posición del *joystick*. Sin embargo, tenemos una forma de calcular la posición del *joystick*, escalando por un factor basado en la velocidad de la CPU.

Evidentemente, cualquiera puede ver el fallo de este "fantástico" sistema. Nosotros podemos contar el tiempo que ha pasado hasta cargar el condensador; pero, por supuesto, un ordenador rápido cuenta a mucha mayor velocidad que un ordenador lento, lo cual nos lleva a la necesidad de ajustar los valores del *joystick*. Esta es la razón de la necesidad de calibrar el *joystick* cada una de las veces que cargamos un programa.



CONECTORES

```
\ 8  7  6  5  4  3  2  1 /
 \ 9  10 11 12 13 14 15 /
```

Pin	Joystick
1	+5v
2	Joystick A, Botón 1
3	Joystick A, Eje X
4	Gnd
5	Gnd
6	Joystick A, Eje Y
7	Joystick A, Botón 2
8	+5v
9	+5v
10	Joystick B, Botón 1
11	Joystick B, Eje X
12	Gnd
13	Joystick B, Eje Y
14	Joystick B, Botón 2
15	+5v

¿CÓMO CALIBRAR EL JOYSTICK?

El problema radica en saber qué significa el valor que hemos obtenido del tiempo de descarga del condensador, en saber cómo transformar este valor al valor real transformado al juego. Lo importante sería conocer el lugar del centro y de esta forma saber si nos movemos hacia un lado o hacia otro. También resulta importante saber hasta dónde va a llegar ese valor, ya que si no no podemos controlar hasta dónde puede llegar nuestro personaje cuando el *joystick* esta al máximo. Esta es la razón de que todos los juegos pidan que movamos el *joystick* por todas las direcciones, calculando el máximo y el mínimo del *joystick* y así saber de dónde a dónde podemos mover el *joystick*.

¿CÓMO FUNCIONAN LOS BOTONES DEL JOYSTICK?

Los botones de los *joysticks* son simples *switchs* (por fin, no es necesario toda la problemática anterior), para leer los botones, simplemente leemos un determinado puerto.

El puerto 201h es el puerto fundamental del *joystick*. Como se muestra en la figura este puerto controla tanto el *joystick* 1 como el 2.

Joystick 2, Botón 2 Joystick 1, X Eje
Joystick 2, Botón 1 Joystick 1, Y Eje
Joystick 1, Botón 2Joystick 2, X Eje
Joystick 1, Botón 1 Joystick 2, Y Eje

También existe un conjunto de llamadas a las interrupciones 15h y 16h que nos sirven para controlar el *joystick* de una manera sencilla. Sin embargo, tendremos que utilizar el antiguo sistema cuando nuestro lenguaje de programación no nos permita trabajar con ensamblador en línea como en el caso del Qbasic.

INT 15hFunción 84h.
Entrada AH 84h
DX 0h
Salida Carry Flag Activado No hay ningún Joystick
Carry Flag Desactivado Existe un joystick.
AL Configuración de los botones
Bit 7 Primer botón del joystick 1
Bit 6 Segundo botón del joystick 1
Bit 5 Primer botón del joystick 2
Bit 4 Segundo botón del joystick 2

INT 16hFunción 84h.
Entrada AH 84h
DX 1h
Salida Carry Flag Activado No hay ningún Joystick
Carry Flag Desactivado Existe un joystick.
AL Configuración de los botones
AX Posición X del Joystick 1
BX Posición Y del Joystick 1
CX Posición X del Joystick 2
DX Posición Y del Joystick 2

Con esto ya tenemos todo lo que es justo y necesario para comenzar correctamente nuestro juego con *joystick*. Aunque, por lo demás, no es demasiado recomendable controlar el *joystick* desde el programa QBASIC, ya que no nos permitirá manejar *joysticks* digitales. Está hecho sólo para los analógicos, los cuales podemos calibrar con los ejes X e Y que se encuentran al efecto en las ruedas que tienen estos *joysticks*.

J. RODRÍGUEZ

LISTADO 1

```
DECLARE SUB calibrar ()
DECLARE FUNCTION joystick! (mascara AS INTEGER)
DECLARE FUNCTION joystickbot! (mascara AS INTEGER)
DECLARE SUB muevepelota ()
DECLARE SUB ponerpal (COLORN AS INTEGER,
R AS INTEGER, G AS INTEGER, B AS INTEGER)
DIM SHARED pelota%(1 TO 3500)
DIM PALETA AS STRING * 768
DIM SHARED centrox, centroy, maxx, maxy, minx, miny
AS INTEGER
DEFINT A-Z
CLS
CALL calibrar
SCREEN 13
OPEN "pc2.PAL" FOR RANDOM AS #1 LEN = 768
GET #1, 1, PALETA
K = 1
FOR N = 0 TO 255
CALL ponerpal(N, ASC(MID$(PALETA, K, 1)),
ASC(MID$(PALETA, K + 1, 1)), ASC(MID$(PALETA, K + 2,
1)))
K = K + 3
NEXT N
DEF SEG = &HA000
BLOAD "pc2.DAT", 0
GET (130, 60)-(189, 123), pelota%
CLS
CALL muevepelota
DEFSNG A-Z
SUB calibrar
DO
CLS
PRINT "Calibracion del Joystick"
PRINT "No mueva el Joystick y pulse un boton",
DO
centrox = joystick(1)
centroy = joystick(2)
 LOOP UNTIL joystickbot(1) <> 0
PRINT centrox, centroy
DO                      'Esperar hasta que se suelte el boton
LOOP UNTIL joystickbot(1) = 0  'Que se pulso del joystick
PRINT "Mueva el Joystick a la Iz y pulse un boton",
DO
minx = joystick(1)
 LOOP UNTIL joystickbot(1) <> 0
PRINT minx
DO                      'Esperar hasta que se suelte el boton
LOOP UNTIL joystickbot(1) = 0  'Que se pulso del joystick
PRINT "Mueva el Joystick a la Der y pulse un boton",
DO
maxx = joystick(1)
 LOOP UNTIL joystickbot(1) <> 0
PRINT maxx
DO                      'Esperar hasta que se suelte el boton
LOOP UNTIL joystickbot(1) = 0  'Que se pulso del joystick
PRINT "Mueva el Joystick hacia arriba y pulse un boton",
DO
miny = joystick(2)
 LOOP UNTIL joystickbot(1) <> 0
PRINT miny
DO                      'Esperar hasta que se suelte el boton
LOOP UNTIL joystickbot(1) = 0  'Que se pulso del joystick
PRINT "Mueva el Joystick hacia abajo y pulse un boton",
DO
maxy = joystick(2)
 LOOP UNTIL joystickbot(1) <> 0
PRINT maxy
DO                      'Esperar hasta que se suelte el boton
LOOP UNTIL joystickbot(1) = 0  'Que se pulso del joystick
PRINT "El centro esta en X:", centrox, " Y:", centroy
PRINT ""Ha sido correcta la calibracion?"
INPUT a$
LOOP UNTIL a$ = "s"
END SUB

FUNCTION joystick (mascara AS INTEGER)
OUT &H201, 0
B = INP(&H201)
DO
a = INP(&H201)
c = c + 1
LOOP UNTIL mascara <> (a AND mascara) 'De esta forma
obtenemos si a cambiado o no
joystick = c            'En c tenemos el tiempo que tarda en
cambiar
END FUNCTION
FUNCTION joystickbot (mascara AS INTEGER)
OUT &H201, 0
a = INP(&H201)
B = 0
IF (a AND 16) <> 16 THEN B = 1
IF (a AND 32) <> 32 THEN B = B + 2
joystickbot = B
END FUNCTION

SUB muevepelota
x = 10
y = 10
DO
IF joystick(1) > centrox + 2 THEN x = x + 1
IF joystick(1) < centrox - 2 THEN x = x - 1
IF joystick(2) > centroy + 2 THEN y = y + 1
IF joystick(2) < centroy - 2 THEN y = y - 1
IF x < 0 THEN x = 1
IF x > 260 THEN x = 260
IF y < 0 THEN y = 1
IF y > 135 THEN y = 135
PUT (x, y), pelota%, PSET
LOOP UNTIL joystickbot(1) <> 0
END SUB

SUB ponerpal (COLORN AS INTEGER, R AS INTEGER,
G AS INTEGER, B AS INTEGER)
OUT (&H3C8), COLORN
OUT (&H3C9), R
OUT (&H3C9), G
OUT (&H3C9), B
END SUB
```

Este listado te permite mover un cono en pantalla con un *joystick* analógico, ya que uno digital no se puede calibrar desde BASIC.





Así como hicimos el mes pasado, continuamos ofreciéndote en esta página el comentario de un programa con el sello patrio. Este Speed Haste es el primer título de la prometedora compañía Team IV.

Speed Haste

Se trata del nuevo lanzamiento a nivel mundial de la empresa española Friendware. Ha sido desarrollado íntegramente en España por Noria Works y Team IV y producido por la propia Friendware. Se trata de un vertiginoso juego de carreras de coches en el que debes forzar tu bólido al máximo y apurar en las curvas para conseguir la victoria.

En **Speed Haste** puedes elegir entre dos tipos de coche de carreras: Fórmula 1 y Daytona. Cada uno de ellos tiene sus características propias, que se ven correctamente reflejadas en el juego. También existe la posibilidad de elegir entre varios circuitos de diferente dificultad y hay tres modos de juego distintos: Campeonato, Carrera individual y Práctica. Por otro lado, **Speed Haste** dispone de dos modos de carrera diferentes. El primero es "Carrera contrarreloj" en el que cuentas con un tiempo limitado para finalizar cada vuelta que des al circuito. El segundo es "Carrera de 5 vueltas" que, como su propio nombre indica, consiste en dar cinco vueltas al circuito de carreras.







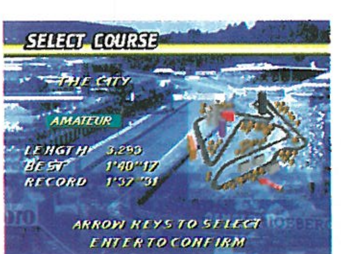
El juego incorpora la posibilidad de jugar hasta 4 jugadores en red, módem o cable en serie, una característica casi obligada para los juegos de acción de estos tiempos. Si sólo dispones de un ordenador, no hay problema. **Speed Haste** soporta dos jugadores a la vez en la misma pantalla.

Para sumarle espectacularidad, los programadores han incluido tres vistas diferentes de la carrera: dentro del coche, viendo el coche y cámara de televisión. Además, dispone de una banda sonora multicanal con sistema Dolby-Surround en estéreo. Existen 8 melodías diferentes cuyo orden puede ser alterado según las preferencias del jugador. Por lo que se refiere a los gráficos, soporta tanto VGA 320x200 como SuperVGA 640x480, aunque para este último modo necesitas un ordenador bastante potente. Eso sí, no esperes ver accidentes demasiado espectaculares.

La versión share incluye un circuito y dos coches, un Fórmula 1 y otro de tipo Daytona, sin incluir las opciones de Campeonato y de Juego multijugador. La versión registrada incluye estas opciones, además de 8 circuitos, 8 coches Fórmula 1 y 8 Daytona.

F. DE LA VILLA









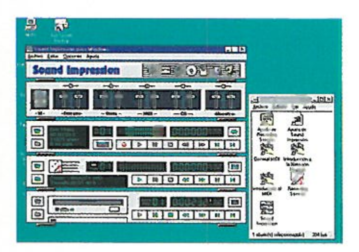
Buena, barata y fiable. ¿Qué más puedes pedir? Un sonido de elevada calidad está cada vez más al alcance del bolsillo de todos los usuarios.

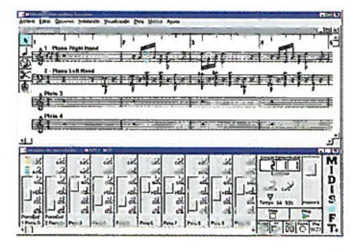


MAXI SOUND 32 WAVE FX

Si todavía no tienes una tarjeta de sonido o piensas cambiar tu vieja tarjeta, **Maxi Sound 32 Wave FX** es una interesante opción. Se trata de una tarjeta configurable por software con soporte para CD-ROM Panasonic/Teac y ATAPI E/IDE, interfaz MIDI, conector para *joystick*, y que se ajusta al estándar MPC-3 (Multimedia PC nivel 3).

Gracias a la síntesis por tabla de ondas, la tarjeta consigue una calidad de sonido muy alta. Utiliza sonidos grabados en memoria ROM en lugar de generarlos mediante un *chip* FM. Compatible con MPU-401, General MIDI y General Standard, tiene una memoria ROM de 1 Mb con 190 instrumentos, 107 sonidos de batería y 46 efectos de sonidos grabados. Además puedes ampliar la memoria RAM de la tarjeta hasta 2 *megas*, mediante *chips* DRAM distribuidos en 6 zócalos y dispones de 32 voces polifónicas y efectos digitales de coro y reverberación.





Dispone de tres conectores de entrada de sonido diferentes: uno para CD-ROM, otro para micrófono y el tercero para cualquier otra fuente de sonido externa. Su DAC (Digital to Analog Converter) y ADC (lo contrario) son de 16 *bits* y es capaz de trabajar con frecuencias de "muestreo" en el rango de 4 KHz a 44,1 KHz en estéreo. Es compatible con las tarjetas de sonido Adlib y Sound Blaster Pro II.

Pero necesita un buen software; además del de configuración de la tarjeta, incluye el secuenciador **Midisoft Recording Session** y el programa **Midisoft Sound Impression**, que reproduce sonido digital, canciones MIDI y compactos de música. También incluye el programa **Cakewalk Express**, un secuenciador MIDI.

Por último, puedes conectar un sintetizador de tabla de ondas como. En conclusión: se trata de una buena tarjeta de sonido disponible a un precio muy asequible.

F. DE LA VILLA

FICHA:

Nombre: Maxi Sound 32 Wave FX
Fabricante: Guillemot Int.
Distribuidor: UBI Soft
Precio: 22.900 Pesetas
Valoración: 91%

UBI SOFT Y PC PLAYER SORTEAN DOS MAXI SOUND 32 WAVE FX

No nos olvidamos de ti. Para que perfecciones tu equipo informático, sorteamos dos tarjetas de sonido Maxi Sound 32 Wave FX. Sólo tienes que contestar estas dos fáciles preguntas. ¡Suerte!

PREGUNTAS

1ª ¿Cuál era el defecto físico de Ludwig von Beethoven?
a) Cojera, b) Ceguera, c) Sordera

2ª ¿Cuántos miembros conformaban Los Beatles?
a) Cinco, b) Tres, c) Cuatro

Para participar en el concurso, envíanos el cupón original (no valen fotocopias) debidamente cumplimentado, antes del 31 de Enero de 1995 (indicando CONCURSO MAXI SOUND en el sobre) a la siguiente dirección:
PC PLAYER. C/ Marqués de Portugalete 10, Bajo. 28027 MADRID

SORTEO MAXI SOUND

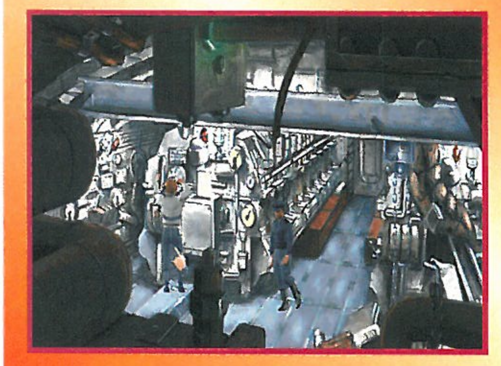
Escribe aquí tus respuestas:
1ª
2ª
Nombre:
Dirección:
Ciudad:
Provincia: C.P:
Telefóno:



Nuestro muy querido Prisoner of Ice ("Megajuego" del primer número de la revista) ha dado por fin el gran salto cuantitativo encarámandose al primer puesto de la disputada tabla. Desde aquí, nuestra más sincera enhorabuena al programa francés.

Prisoner of Ice





Ha llegado el momento del Prisionero del Hielo. Si no quieres quedarte helado, no dudes en acabarte esta entretenida aventura de la compañía Infogrames.

SSFII Turbo





SSFII Turbo parece un ascensor: sube, baja, para en una planta..., pero siempre lo hace en las posiciones de cabeza. Este mes, segundo puesto.

Doom 1 y 2





Quake está cada día más cerca. Por ello, seguimos recibiendo cientos de votos para Doom en cualquiera de sus entregas: 1, 2, Ultimate Doom...

Full Throttle





Las aventuras de Ben y su famosa patada en la puerta a lo ley Corcuera han descendido un puesto para situarse en el número 4 de la tabla clasificatoria.

Need for Speed





Dura fue la caída... Del primer puesto al quinto no hay mucha diferencia, pero el gran simulador de carreras de deportivos de Electronic Art desciende.

Dark Forces





¿Has visto la nueva versión remasterizada de la trilogía de la Guerra de las Galaxias? ¿No? Pues cómpratela y después lánzate sin ningún complejo.

Fifa Soccer '96

7

Si un juego de fútbol se ha ganado el nombre, ese es Fifa International Soccer. El gran juego de Electronic Arts merece un puesto mejor.

Action Soccer

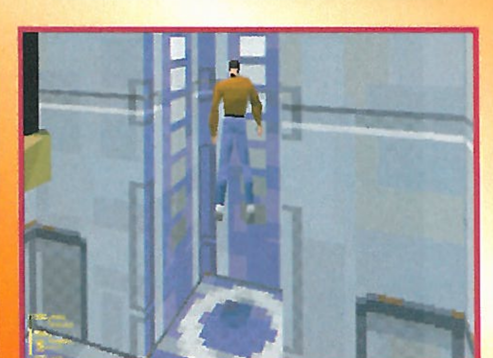
8



Aunque sobre este simulador futbolístico de Uni Soft ya pesan los meses de lista, aquí se mantiene al pie del cañón, un puesto por detrás de *Fifa Soccer '96*.

Fade to Black

9



El excelente juego de los programadores franceses Delphine no se ha movido de puesto respecto al mes pasado, aunque seguramente subirá en el *ranking*.

Mortal Kombat 2





Como la tercera entrega acaba de llegar a nuestro país, todavía votáis por la segunda parte de la excelente saga de Midway, pero dadle tiempo al tiempo.

CENTRO MAIL

Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



1. Fifa Soccer '96
2. Lost Eden
3. Destruction Derby
4. The Need for Speed
5. Fade to Black
6. Full Throttle
7. Rebel Assault
8. Prisoner of Ice
9. Dark Forces
10. 7th Guest (White Label)

1. Wing Commander Armada
2. Privateer
3. X-Wing
4. Larry VI
5. King Quest VI
6. Space Quest V
7. Laura Bow 2
8. Dune II
9. F-117A
10. Tuneland

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 6

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Seis de nuestra revista:

- **JOAQUÍN BECERRA CORTÉS (Aljaraque, HUELVA)**
- **JUAN JOSÉ VELASCO CONGE (SALAMANCA)**
- **JUSTO SÁNCHEZ GARCÍA (Mislata, VALENCIA)**
- **DANIEL REÑÉ CASTILLO (Alcorcón, MADRID)**
- **GERARD AGUILAR MARTÍNEZ (BARCELONA)**

¡GANA CON NUESTRO HIT PARADE!

Envíanos ya mismo una carta con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos. Gracias a tu elección y la del resto de lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade de este número. Como agradecemos tu colaboración, sorteamos entre todas las cartas recibidas cinco juegos que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID



COMMAND & CONQUER



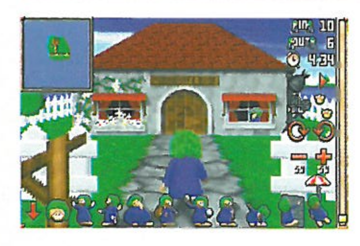
Con estas sencillas ayudas te convertirás en el amo de la estrategia en este gran juego de Westwwod Studios. Nada más comenzar la misión envía a tus vehículos más rápidos de avanzadilla para localizar la base enemiga. Cuando sepas dónde está, comienza de nuevo la misma fase y podrás pensar mejor la estrategia que puedes seguir al saber la situación del enemigo.

Compra tropas durante todo el transcurso de una misión. Aunque estés en medio de una batalla, es muy importante que aumentes tus fuerzas, ya que no sólo tendrás tu base protegida ante cualquier ataque, sino además más y más tropas preparadas para entrar en acción.

Para que el enemigo pierda su poder de producción, ataca siempre primero la estación energética del enemigo, y despúes el vehículo recolectador de tiberium. Otra pista: para atacar un tanque con los lanzadores de granadas, ataca desde varios lados, o el tanque aplastará a tus hombres.







LEMMINGS 3D

Estos *passwords* te ayudarán a saltarte ese nivel en el que te quedas atascado:

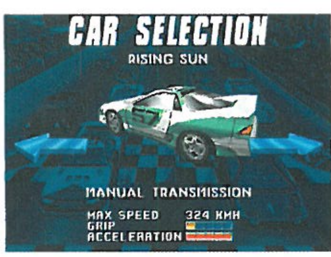
Level 2: **NASTALK**
Level 3: **PADUASDY**
Level 4: **BRECOQUE**
Level 5: **OCHIDORE**
Level 6: **CRECOPIA**
Level 7: **KABELJOU**
Level 8: **DOUMPALM**
Level 9: **HABENERA**
Level 10: **PAREGON**



SCREAMER

Aunque a lo mejor ya lo has averiguado, el último gran juego de la compañía Virgin te permite escuchar tus propios CDs de música mientras corres a toda velocidad. Para ello, pulsa la P en carrera, y expulsa el disco, el cual podrás cambiar por lo que a ti más te plazca.





FATAL RACING

¿Quieres conseguir cinco coches más para participar en las carreras de Fatal Racing? Si introduces alguno de los siguientes *passwords,* al meter tu nombre en el menú de configuración obtendrás el deseado regalo:

SUICYCO
MAYTE
2X4B523P
LOVEBUN
TINKLE



CHAOS ENGINE

Aquí tienes unos cuantos *passwords* para uno de los grandes juegos de los Bitmap Brothers, en el que encarnaremos a un grupo de mercenarios (cada uno con sus diferentes y particulares características):

MUNDO 2
Navvy: **KXJBKHZRXB4L**
Gentleman: **MQNBK8X6SB#**
Brigand: **NTJBKC3SBZG**
MUNDO 3
Thug: **K95BKHZRXB4L**
Preacher: **MB1BK8X6SB1**
Mercenary: **NYDBQWC3SBZG**
MUNDO 4
Thug: **KNSBKHZRZB4L**
Preacher: **MZDBK8X6SB1#**
Mercenary: **N29BKWC3SBZG**

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P *Me he quedado atascado en el juego Gabriel Knight, y es que no sé que hacer en el parque con el mimo que me sigue a todas partes.*
JAIME LONGAR PÉREZ - Móstoles (MADRID)

R Si te das cuenta, en el parque hay un policía y su moto. Debes hacer que el mimo te siga hasta donde se encuentra el policía, y mientras le molesta usarás la radio de la moto para enterarte de cierta información.

P *¿Cómo se hace el fatality del Dead Pool en el juego Mortal Kombat II de Acclaim?*
TOMÁS HERNÁNDEZ RIDRUEJO - JAÉN

R Tienes dos posibilidades: Adelante, Adelante, Adelante, y Bloqueo si tienes un *gamepad*, y Adelante, Adelante, Adelante, y *uppercut* si tienes teclado.

¡MANDANOS TUS MEJORES TRUCOS!

Como todos los meses, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Queremos que colabores con nosotros, por lo que si tienes un buen truco no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. Por otra parte, aquí también contestaremos todas tus dudas y preguntas.

PC PLAYER-Trucos Mail-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

EN LOS MEJORES PUNTOS DE VENTA
A PARTIR DEL 1 DE SEPTIEMBRE

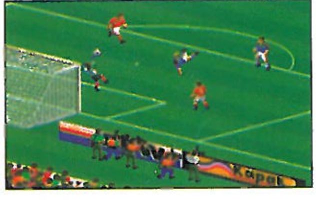
"¡ SALUDOS A LOS AMANTES DEL DEPORTE ! PARECE QUE VAMOS A DISFRUTAR DE UN PARTIDO AL ROJO VIVO... ¿VERDAD ? JOSEBA LONAZO !"
"¡ SI, PEP NALTY, HOY LOS JUGADORES VAN A TENER QUE SUDAR LA CAMISETA !"

ACTION SOCCER

CD-ROM PC
COMENTARIOS DE PARTIDO
EN CASTELLANO







- VISTA 2D Y 3D ISOMÉTRICA
- UN AMBIENTE DIGNO DE UN ESTADIO CON COMENTARIOS DE PARTIDO EN DIRECTO
- 4 CONDICIONES CLIMÁTICAS Y 30 TÁCTICAS DE JUEGO DIFERENTES
- ¡ UNA JUGABILIDAD QUE TRANSFORMARÁ A TU PC EN UNA MÁQUINA DE ARCADE !
- ... Y MUCHO HUMOR ... JA, JA, JA !!!



mayorista para tiendas independientes Tel: (93) 419. 56. 76 Fax: (93) 419. 56. 70



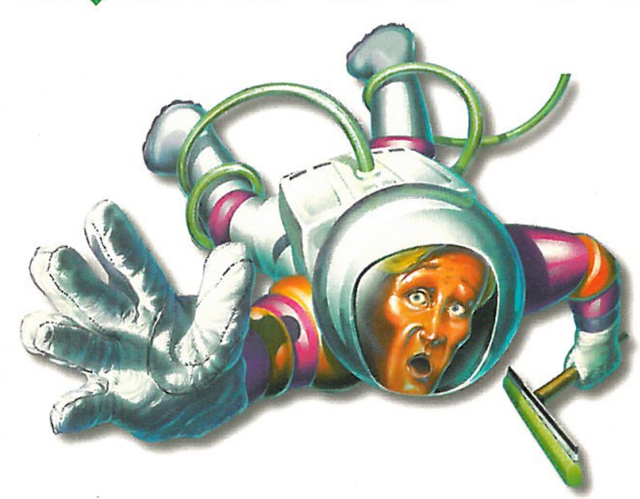
Can Vernet nº14 (M)
08190 Sant-Cugat del Vallés (Barcelona)
Tel : (93) 589.57.20
Fax : (93) 589.56.60

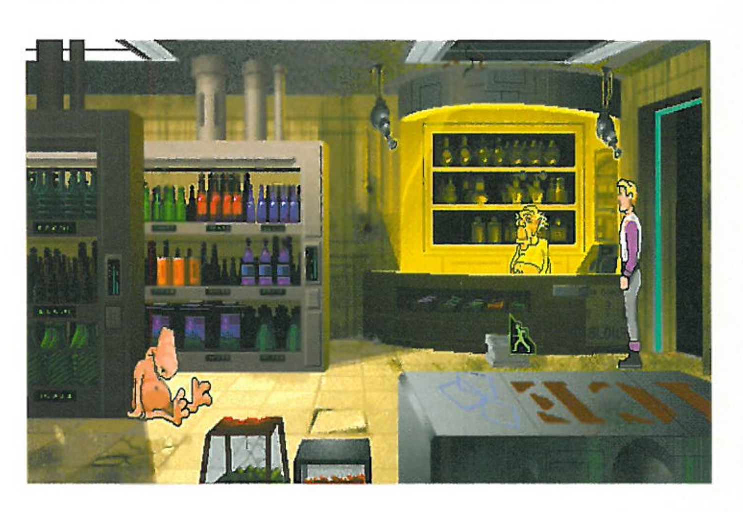
" Si deseas recibir información sobre este juego, envia una **tarjeta postal** con los siguientes datos : Nombre y apellidos, dirección, poseo o no poseo un lector CD-Rom. Y remitela a la dirección arriba indicada.

A FONDO

SPACE Quest VI

Aquí tienes el recorrido completo de la sexta entrega de esta magnífica saga. No olvides ningún detalle, porque hasta las cosas más nimias pueden ser fundamentales.





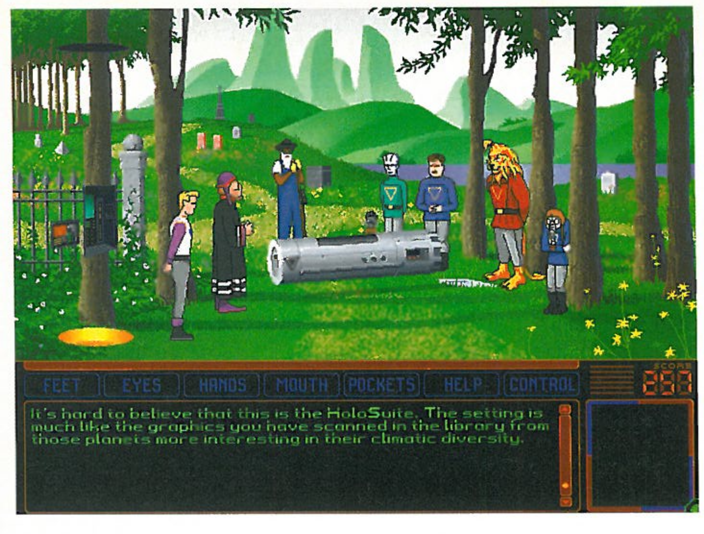
Al llegar al planeta, tú (Roger) estás atrapado en el asfalto. Para salir agárrate a algún humanoide que pase cerca de ti. Una vez libre, busca un carné de identidad en la bicicleta encadenada a la farola; para que te sirva tienes que ponerle una foto que te puedes hacer en el fotomatón.

Juega a *Stooge Fighter 3* en la sala de máquinas; vete tras perder con el experto local. Enseña el carné al grupo de la mesa del segundo piso de Orion Belt. Cuando se vayan, une sus pajitas. Luego mueve el tanque de nitrógeno hasta la tubería de la esquina de la habitación. Por ahora, has hecho todo lo necesario en el bar.

En las calles, el hombre del abrigo te propondrá un negocio. En el bar, tras derribar a patadas la puerta del sótano, verás a tu presa configurando sus órganos internos. Por ahora, coge una barra de metal y escapa. Enseña el carné al camarero; te dirá: "¿Qué quieres tomar?" Respóndele: "Un especial." Con vía libre tras la barra, coge una cubitera de la nevera, rompe la tubería por la que no circula agua y conéctala por medio de la pajita con la salida de la tubería izquierda que hay junto al extremo de la barra. En la planta superior, abre la llave del depósito de nitrógeno. Para ganar tu recompensa, baja al sótano y golpea al androide. Pon sus restos en la cubitera. En el exterior obtendrás la recompensa.



Tendido en el suelo, encontrarás a un borracho que te dará un truco para *Stooge Fighter 3* a cambio de una botella (de la licorería). De nuevo en la sala de máquinas, podrás conseguir 300 "talegozoides" venciendo al experto local. Para lograrlo, introduce el código recién adquirido, que te permitirá usar un nuevo botón en la máquina. Después







de cobrar el dinero nada mejor que descansar en el hotel.

SECUESTRADO

Dando el dinero al recepcionista puedes conseguir la llave de una habitación. Llegas a ella en ascensor, pero antes de entrar unos individuos te secuestran.

Para escapar, intenta coger la llave que cuelga de la uña; cuando el secuestrador esté de nuevo ocupado, abre las esposas con la uña. Ya libre, coge el póster de Elvis de la pared, tíralo al suelo y baila sobre él. Para deshacerte del secuestrador, tócale la nuca. Ahora busca un CD, introdúcelo en el ordenador y apágalo, después de recoger el cartucho del "humidificador" y el *datacorder*. Éste debe ser programado para que emita una señal de auxilio. La llave de la habitación está en el cerebro del secuestrador.

En una caja de la siguiente habitación hay otro cartucho; intercambia las etiquetas de los dos y dale el resultante a Nigel. Tras del espectáculo, abre la puerta con el mando a distancia del cinturón; en el exterior, conecta la señal de auxilio y espera el rescate.

Utiliza el pelo de Nigel en el escáner del laboratorio; al principio, Jebba se negará pero es fácil convencerle. Después, imprime una tarjeta que debes usar en el panel de control del transportador.

Luego mira los mensajes que te esperan en tu habitación (usando los mandos del transportador). Después de ver el mensaje, ve a la sala del "teletransportador".

DELTA BURKSALON

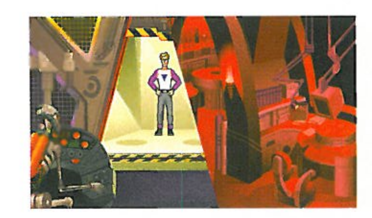
Cuando estés solo en el ascensor, ve a las habitaciones; una vez allí, sigue las instrucciones de la anciana. Primero friega, luego tira de la cadena del retrete y por último coge la medicina que tiene detrás del espejo del baño. En este momento empezará a salir gas de la ventilación; ahora coge el cilindro que hay junto a la cama y úsalo en la puerta.

Ve a tu habitación después del funeral y mira los mensajes. Después de hablar, en el puente, con el capitán, ve a la "holocabana". Introduce en la consola de control el código 5551212, el único válido de los de la base de datos sobre especies conocidas. Aprenderás un curioso arte marcial.

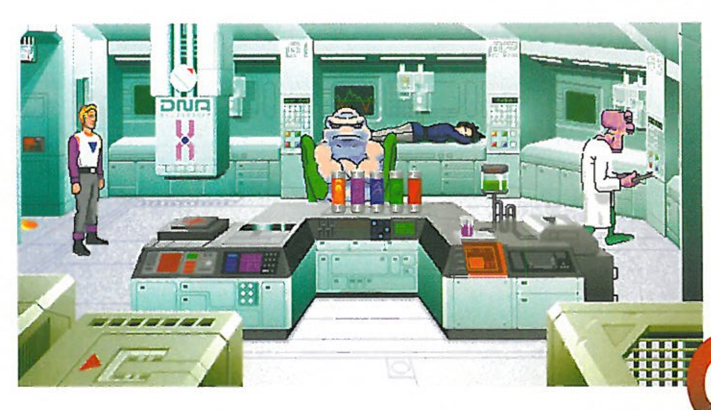
En la cantina, habla con el androide hasta que te dé su ojo y su brazo. En el laboratorio, recoge una jeringuilla con un líquido que provoca metamorfosis. Dos guardias vigilan la puerta del hangar; deja *K.O.* al pequeño de los guardia. Te meterán en el calabozo. Con la comida que te den, haz una réplica de Roger, es decir, de ti mismo. La segunda vez que venga el guarda, pon el muñeco en la cama y escóndete en el carrito.

Coloca el donut con el contenido de la jeringuilla en la entrada del hangar; al guardia golpéale en el cuello y quítale las llaves. Abre la puerta con el brazo del androide. Localiza la nave en el aparcamiento con el llavero. Reconfigura el combustible para despegar y usa el ojo para el examen de retina. Tras el despegue, pulsa el botón que parpadea y coge lo que hay en la guantera. Detrás de tu asiento está el diagrama de conexión de la batería que necesitarás luego.

Para arreglar la nave, coge el cristal del interior del *datacorder*, pon pegamento en él y pégalo al cristal que hay oculto tras un panel al lado de la













escafandra. Con ella puesta, sal al exterior y coge el contenido del maletero; ahora pon la señal en la nave y espera a que alguien pare. Cuando una nave llegue en tu auxilio, conecta los cables a la batería. Antes de volver dentro, coge el pescado que obstruye el motor.

En el laboratorio A de Delta Burksalon, habla con el doctor y coge un cartucho de la caja que reza *high-tech*.

Ya en la nave, pulsa el botón PTS dos veces para recoger dos fotos. Si separas fotos y negativos y pones un negativo y una foto sobre la pantalla azul de la izquierda, al apretar el botón de despegue puedes elegir el planeta del principio como destino. Allí, habla con Manuel para bajar a tierra. En la tienda de implantes cambia el cartucho por un casco de realidad virtual. Con él, vuelve a Delta.

CYBERSPACE

Si en el laboratorio A conectas el casco con el ordenador encendido, accede a una súper autopista de la información. En la obra, recoge un destornillador y una tabla de madera. En la oficina encontrarás al administrador de programas de Windows; para ver los archivos, coge un número, abre el contador y retrásalo con el destornillador. Una charla con Sis Inny y pasarás al administrador de archivos. Ahora consigue la ficha de tu secuestrador y de todo lo relacionado con él. Para acceder a ciertos ficheros, forma una escalera con los cajones. Imprime estos archivos: “Beleaux”, “Rancid”, “Sharpei”, “Santiago” y “Project inmortality”. Para ahorrar tiempo en tu regreso al mundo real, utiliza el tablón en el puente roto. Enseñándole los papeles impresos, el doctor Beleaux te ayudará a salvar Stellar.

DENTRO DE STELLAR

Para salir de la nave, ponte el traje espacial y coge el casco. En el exterior, antes de bajar por la úlcera, no olvides los trozos de alvéolo y de capilar. En el estómago recoge la pluma, la grapa, un M&M y el apio. Después tira los M&M al charco de ácido más cercano. En el inventario utiliza la cinta aislante con el alvéolo; luego el alvéolo con la bomba y la grapa con el apio. Ahora sube por la pared del estómago. En la boca de éste, usa la grapa para subir al esófago. En la garganta, empuja la pastilla para que caiga al estómago. Antes de bajar, utiliza la pluma con la campanilla de Stellar.

Ahora baja por el duodeno. Por el primer agujero de la pared llegas a la vesícula biliar. En ella, coge bilis con ayuda de la bomba y el casco. Antes de dirigirte al páncreas, recoge unas piedras del suelo. La obstrucción del camino se abre inflando el alvéolo. En el páncreas llena el casco con líquido pancreático y vuelve al estómago. Con la poción del casco convierte la píldora en pildoritas, que le darás a la tenia que hay al final del duodeno para llegar al apéndice.

En el apéndice, coge un trozo del *clip*, una uña y un poco de plata. La plata ponla en la luz que brilla en la nave. Estás listo para continuar el viaje hacia el cerebro: usa el CD de tu inventario en la ranura de subrutinas.

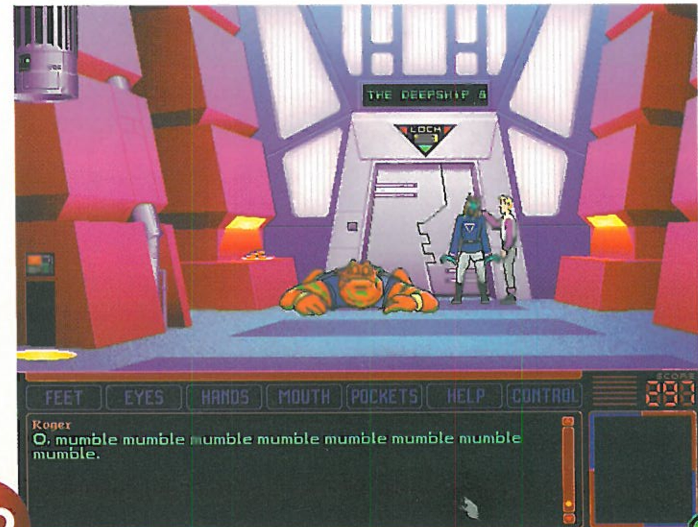
DENTRO DEL CEREBRO

Para avanzar, primero utiliza la uña en las neuronas sobre las que estás. Cuando llegues al lado de los *robots*, tírales una piedra a cada uno para que se autodestruyan. Usando el ascensor llegarás hasta Sharpei, pero antes golpea el control del estornudo con el *clip*. Para localizarlo, lee los rótulos a medida que vayas bajando.



Cuando localices el gran *robot* de Sharpei, destrúyelo aplicando el *clip* en los nervios de la derecha de la pantalla. Esto provocará un cortocircuito que lo arrojará por el precipicio. Pero el juego no acaba aquí; cuando menos te lo esperes, Sharpei te atacará. Es el momento de usar el pescado que tenías en el inventario desde el principio del juego. Por fin, Stellar está a salvo. Ahora sólo te queda ver el final del juego.

A. L. Mozún



SOS MAIL



Nuestro consultorio profesional está a vuestra disposición, como todos los meses, para que le preguntéis lo que os venga en gana. Nosotros no tememos las preguntas indiscretas.

WINDOWS 95

Queridos colegas de PC Top Player: He adquirido recientemente Windows 95 y tengo un problema a la hora de cargarlo, ya que el programa hace un "escaneo" del disco duro y el mío está en parte dañado, con lo que no puedo acabar la instalación. ¿Qué puedo hacer para que me lo instale?

MANUEL RÍOS JURADO (CÓRDOBA)

Respuesta: Supongo que tendrás la denominada "versión de actualización" de Windows 95, con lo que el asunto te va a resultar algo complicado. Si el fallo es realmente del disco duro, debieras formatearlo para que te marque las zonas perdidas y no las vuelva a utilizar, pero deberías volver a instalar el MS-DOS que tuvieras antes, además de Windows 3.1 o 3.11 para que la actualización se completara. De todos modos, asegúrate, ya que puedes perder información en todo el proceso. Por lo demás, te aconsejo que realices una copia de seguridad de toda la información que te interese.

Por otra parte, mi consejo es que vayas a la tienda donde compraste tu Windows 95, y que te aclaren la duda directamente para que así puedas asegurarte de que es este el problema y no otro. Acompaña, por si es necesario, toda la información referente a tu sistema, equipo...

MANGAMANÍA

Soy un lector asiduo de vuestra revista, y un gran aficionado al *manga*. En ciertos números de PC Player (por ejemplo en el número uno, en el comentario de *Super Street Fighter II*) publicáis fotos y dibujos *manga*, y me gustaría saber si es posible que todo esto lo publiquéis en el CD-ROM.

ENRIQUE ARIAS MADOOR (BARCELONA)

Respuesta: Debes tener en cuenta que es casi imposible obtener la autorización para publicar tal material en el CD-ROM, con lo que lamentándolo mucho no podemos complacer tus deseos. De todos modos, si hojeas la sección "Mangamanía" de este mes podrás ver direcciones de Internet donde puedes encontrar y recoger información sobre el tema.

AMPLIACIÓN

¡Hola! Tengo varias preguntas para vosotros:

- Tengo un PC 486 a 100 Mhz, y me gustaría hacer animaciones, pero no sé por dónde empezar. ¿Podéis orientarme un poco?

- ¿Qué programa para hacer animaciones que no sea muy caro me recomendáis?

- Por último, ¿se pueden poner juegos de Playstation y Saturn en los ordenadores PC?

CARLOS PÉREZ DÍAZ (La Laguna, TENERIFE)

Respuesta: No nos concretas si deseas hacer animaciones en dos o tres dimensiones. Si es en dos, existe una versión del programa Deluxe Paint II que te servirá, y que por su antigüedad te saldrá muy barato. Si quieres 3D la cosa ya se leva demasiado.

Respecto a lo de los juegos de consolas, todavía no existen tarjetas emuladoras, pero no se descarta que en un futuro no muy lejano aparezcan. De todos modos, y con la capacidad de los nuevos PCs, es posible convertir e incluso mejorar esos juegos sin mucho problema.

ROL

¿Qué tal? Tengo algunas preguntas que haceros respecto a mi género favorito, el rol.

- ¿Me podéis decir el mejor juego actual de rol? ¿Cuál me aconsejáis vosotros?

- ¿Saldrá algún buen juego de rol en los próximos meses?

- ¿Me espero, o me compro ya el juego *Dragon Lore*?

ALBERTO ORTIZ RODRÍGUEZ (GRANADA)

Respuesta: Te puedo aconsejar cualquiera de los de la compañía SSI, y más concretamente aquellos basados en *Advanced Dungeon and Dragons*. Debes tener en cuenta que *Dragon Lore* no es un juego de rol (aunque tenga algunos elementos en común), sino una aventura gráfica.

ALONE IN THE DARK

Os escribo para pediros información sobre los juegos *Alone in the Dark I* y *II*, los cuales no he logrado acabar. Me encantan los juegos de terror (sobre todo estos dos), pero no he podido finalizarlos todavía. ¿Podéis publicar algo de información en la revista?

ANDREA DÍAZ DE RADA CAÑADA (MADRID)

Respuesta: Lamentablemente ambos juegos son ya algo antiguos, y dar de nuevo la solución nos quitaría muchas páginas. Si tienes alguna duda en concreto, no dudes en escribir a nuestra sección de trucos.

¡ESCRÍBENOS YA MISMO!

Si tienes alguna duda relacionada con el mundillo de la informática, y más concretamente con el de los videojuegos, intentaremos contestar a tu misiva desde estas páginas. No dudes ni un instante y escríbenos ya mismo a nuestra dirección habitual, la cual tienes debajo de estas líneas:

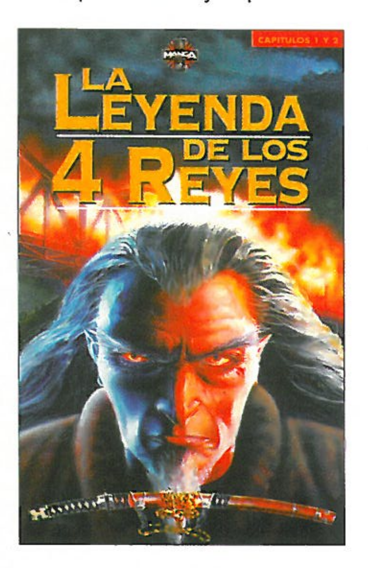
PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

LA LEYENDA DE LOS 4 REYES

Distribuidor: MANGA VIDEO

Basada en el cómic original de Yoshiki Tanaka, esta película transcurre en nuestros días, aunque su título parezca indicar todo lo contrario. El argumento consiste en seguir la vida de los descendientes del antiguo linaje de los Gyu, los hermanos Ryudo, que aunque parecen normales a simple vista, han heredado unos poderes muy especiales.



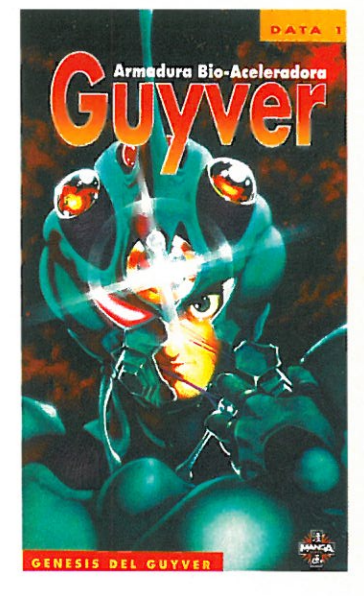


A consecuencia de su solitaria vida en un moderno suburbio de Tokyo, estos poderes han pasado desapercibidos, pero la aparición de extraños sucesos preve que la leyenda del Rey Dragón pronto se cumplirá.

Esta primera cinta de la colección contiene dos capítulos que no te sabrán a poco. Lo más curioso es la apariencia gráfica: a pesar de ser de 1991, parece dibujada con técnicas de por lo menos diez años antes.

GUYVER

Distribuidor: MANGA VIDEO



Guyver es una armadura Bioaceleradora, considerada como el arma biológica definitiva. Su misterioso diseño la hace prácticamente invencible, y funciona al conectarse con seres humanos. Por casualidad, un joven estudiante, Sho Fukamachi, ha descubierto su paradero y ahora controla todo su poder.

Esta película es una de las grandes desilusiones de la última temporada. Aunque en Inglaterra ha obtenido un éxito sin precedentes, esta colección de doce cintas de media hora de duración (en España no tenemos más que esta primera) se queda corta, no ya por la calidad de la serie, que no está mal, sino porque los usuarios españoles preferimos pagar algo más, pero tener por lo menos una hora o más de película en cada cinta. Sobre todo aquellos que tenemos toda la colección de vídeos *manga*: sufrimos con tanta caja.



TRAILERS MANGA

Si quieres "visionar" alguno de los trailers de películas manga que incluimos en nuestro CD-ROM, acude a la sección "Contenido del CD-ROM", donde encontrarás más información sobre cómo ejecutar esos

LIBROS DRAGON BALL

Distribuidor: PLANETA DeAGOSTINI

Aunque muchos ya lo sabréis, desde hace unos meses se ha vuelto a distribuir la colección **Dragon Ball**, esta vez no en fascículos, sino en libritos a imagen y semejanza de los originales japoneses, aunque traducidos a nuestro idioma y girados al sentido de la lectura occidental.

No te deberías perder esta colección, ya que cada uno de los libritos constituye un tesoro por sí mismo para todos los "mangamaníacos". Tanto si ya conoces las aventuras de Goku y compañía, como si todavía no has tenido contacto con la serie, esta colección es de lo más recomendable, por no decir totalmente imprescindible.













PÁGINAS MANGA EN INTERNET

¿Quieres estar al día en lo más nuevo del cómic *manga*? Ahora lo tienes fácil si puedes acceder a Internet, ya que en la red mundial por excelencia podrás encontrar páginas muy interesantes con utilidades como el buscador de Netscape. Acceder directamente y en un breve lapso de tiempo a compañías tan conocidas como Bandai o a Kodansha es muy sencillo gracias a los adelantos ofrecidos por la técnica.

Más concretamente, este mes visitamos las páginas HTML de la editorial Kodansha fundada a principios de este siglo, que alberga además de la historia e imagen corporativa de la compañía, información y vídeos Quicktime de cómics tan conocidos como *Oh! My Goddess* (*Aa! Megamisama*), el nuevo *You are under arrest!* (*Taiho shichauzo!*), del cual hablaremos un poco más adelante, o una gran novedad, las imágenes de *Ghost in the Shell* (*Koukaku Kidoutai*), el nuevo film de animación de los conocidos creadores de *Akira*.

Acceder a toda esta información es relativamente fácil si cuentas con un módem rápido (14.400 o más...), y una cuenta en algún servidor de Internet, lo cual cada día es menos complicado gracias al fuerte abaratamiento de los precios.

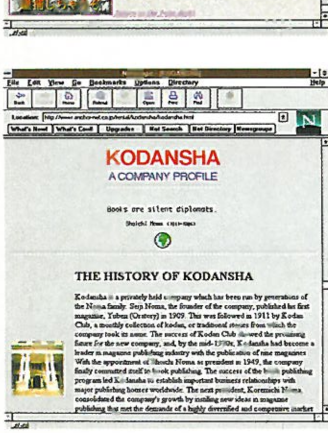


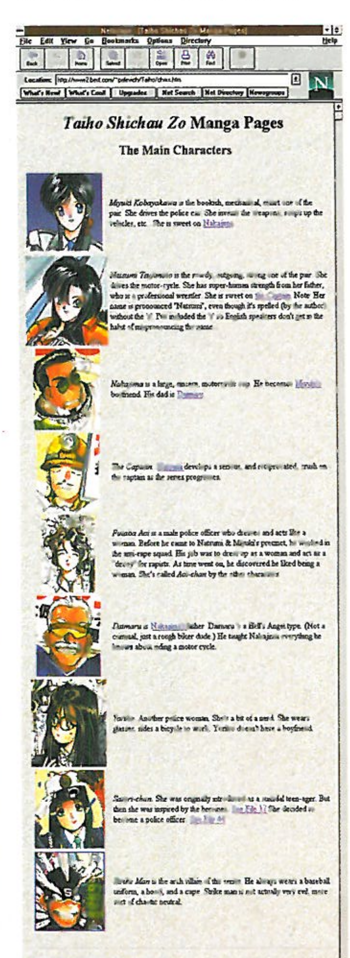
Naturalmente, tienes que tener en cuenta que la mayoría de las compañías ofrecen información en inglés, pero muchas tienen páginas en japonés que no pueden ser leídas por nuestro programa de seguimiento de Internet, por lo que la búsqueda puede llevar un rato considerablemente largo y probablemente aburrido.

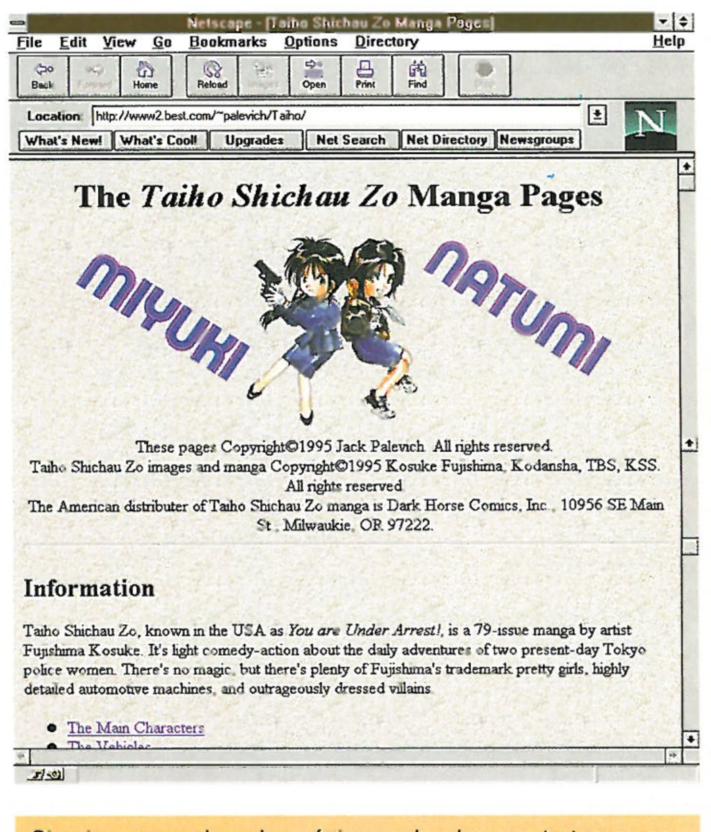
Uno de los cómics sobre el cual más se habla últimamente en la red es *You are under arrest!* del dibujante Kosuke Fujishima, en el cual encontrarás a Miyuki y Natumi, dos jovencitas policías que no dudarán en utilizar todo su "armamento" para detener a todos los asesinos, maleantes, golfos y gente de mal vivir de la ciudad de Tokio. Lo más destacado son los vehículos, que sorprenderán a cualquier aficionado por sus divertidas y extravagantes características.

En fin, un magnífico cómic que aconsejamos no sólo a los incondicionales del *manga* sino también a todos los que "surfean" por la red y sienten una mínima curiosidad por el cómic japonés.







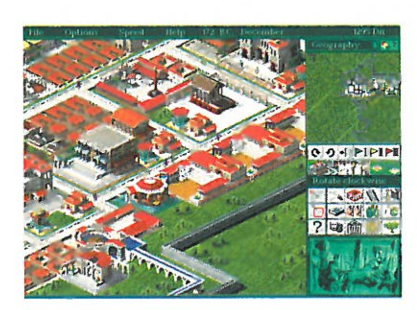


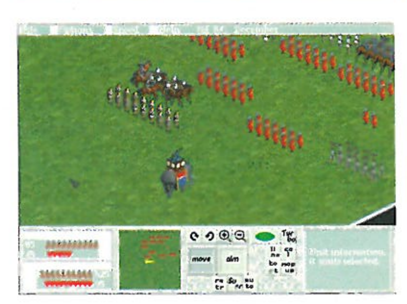
Si quieres acceder a las páginas sobre las que tratamos en este número, aquí tienes las direcciones en la red Internet:
http//anchor-net.co.jp/rental/kodansha
http//www2.best.com/~palevich/Taiho
http//www.hsr.no/~geir-f/taiho.html

PRÓXIMO MES

Caesar II es la primera entrega de la que esperemos sea fructífera relación entre las compañías Sierra on Line e Impresions. Esta última, que ha sido recientemente absorbida por la compañía creadora de juegos como los de las sagas *Police Quest*, *King Quest* o *Space Quest*, se dedicaba exclusivamente a los programas de estrategia, y, tal como demuestra este nuevo juego, parece que van a seguir en la misma línea.

Sus gráficos Super VGA y una hábil combinación de estilos (construcción de ciudades a lo *Sim City*, o combate a lo *Populous* y *Master of Magic*), hacen de este juego un gran título.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Corazón de María, 6-1º Oficina 3
28002 Madrid
Tfno. (91) 4133999

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid
Tfno. (91) 5192353

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 40
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

PC TOP PLAYER
C/ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 Madrid
Tfno. (91) 7412662

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

TRAILERS MANGA

Los *trailers manga* de nuestro CD-ROM son ya una tradición. Este mes te presentamos tres películas: **Golgo 13**, la historia de un "tipo duro", **3x3 Eyes**, un romance futurista y **Porco Rosso**. Sobre ésta, la foto que ves lo dice todo; un filme divertidísimo e imprescindible.



GOLGO 13 · 3x3 EYES · PORCO ROSSO





WINGNUTS La Primera Guerra Mundial vuelve a ser la protagonista de un magnífico simulador aéreo donde las protagonistas son las escenas de video reales de los diferentes combates.



HEXEN *Heretic*, una de las primeras "secuelas" del clásico *Doom*, ya ha criado sus primeros "polluelos". Se ha asegurado la descendencia con este magnífico arcade de aire medieval.

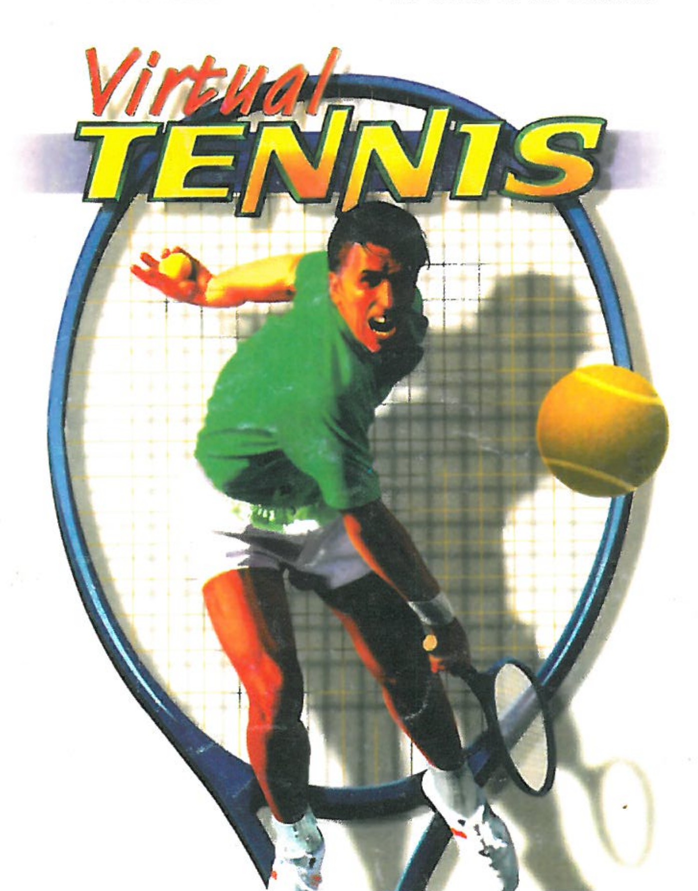


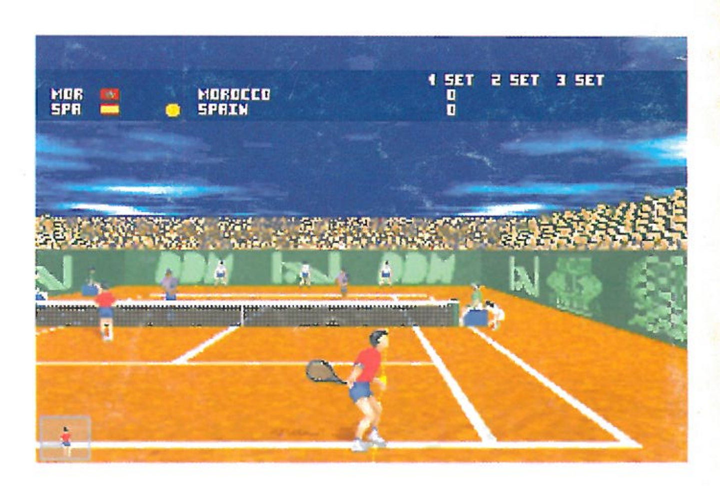
ASCENDANCY Los señores de la estrategia del presente serán los reyes de la estrategia del futuro. De modo que no se asuste nadie al ver a los monstruos de las siete razas alienígenas enemigas.

ADEMÁS...

WITCHAVEN
TEKWAR
MORTAL KOMBAT III
CADILLAC AND DINOSAURS

TOWERTEX
CURSO DE JUEGOS
SHAREWARE: TRUGG, TUROID y TYRIAN.





VIRTUAL TENNIS Ha llegado la hora de los tenistas virtuales. Los amantes de los deportes informáticos ya cuentan con un programa patrio sobre un deporte en el que precisamente España brilla con luz propia. La demo exclusiva que te ofrecemos no es jugable, pero en ella puedes ver el funcionamiento del programa y sus muchas posibilidades de juego.



